

fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS
07/2000
Ausgabe 54
TIPPS TOTAL: R.E. CODE: VERONICA
PERFECT DARK, WCW MAYHEM, STAR WARS RACER,
TONY HAWK'S PRO SKATER, ROAD RASH 4
DM 6,50
Österreich: 52 öS
Spanien: 690 pts – Italien: 8400 lit
Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr
Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
4 394081 006508 07
CyPress
NEU!
Metal Gear Solid 2
Die Spiele-Revolution für PlayStation2
TEST
Colin McRae Rally 2.0
Rally-Sport in Perfektion
TEST
Vagrant Story
Besser als Final Fantasy?
NEU!
MSR
Killt Sega Gran Turismo?
Live von der E3-Messe in Los Angeles:
Oni: Action-Knaller für PlayStation2
Außerdem: 30 Seiten Messebericht mit Top-Spielen für PlayStation, Dreamcast und N64!

SCHOCKIEREND WIRKLICH

RESIDENT EVIL™

CODE:Veronica









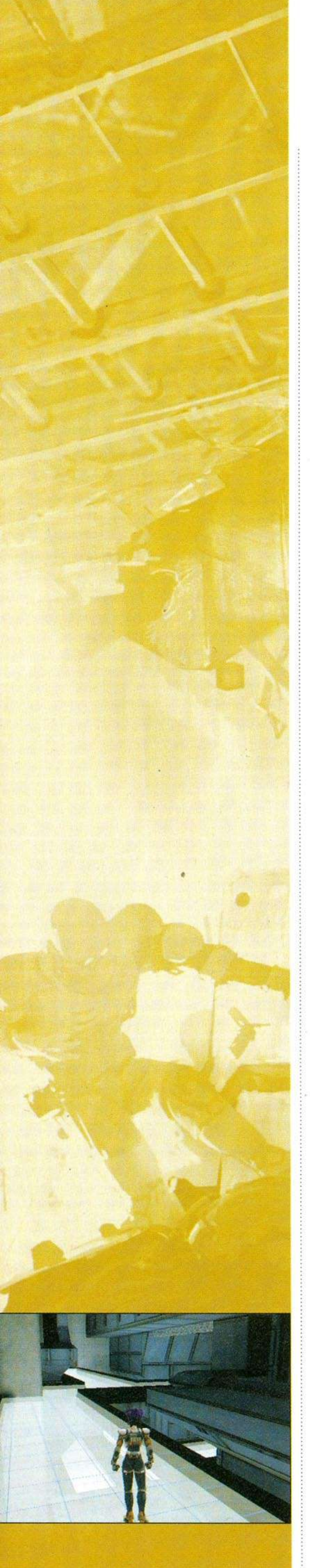


www.eidos.com



RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.





Liebe Leser,

es ist wieder soweit: Auf der diesjährigen E3-Messe in LA standen die Zeichen auf Umbruch - denn die neue Hardware-Generation naht mit riesen Schritten. Auf zwei PlayStation-Spiele kam immerhin schon ein PlayStation2-Titel - und auch zum XBox-Release 2001 fehlt Microsoft nicht mehr viel.

Entsprechend unsicher sind viele Spiele-Anbieter. Wer wird das Rennen machen? Bleibt Sony auch in Zukunft unangefochtener Marktführer - oder wird es diesmal Microsoft-Imperator Bill Gates sein, der mit eiserner Hand den Videospiel-Markt beherrscht? Wo wird Sega dann stehen - und wann kommt Nintendo?

Die Situation ist der von vor sechs Jahren nicht unähnlich: Damals hat die alte 16Bit-Generation PlayStation und Saturn Platz gemacht - und was kaum jemand erwartet hatte, trat ein. Ein im Videospielfeld bis dato unerfahrener Elektronik-Riese eroberte den jungen Markt und verbannte die Veteranen ins Schattendasein - Sony.

Die Zukunft können wir heute genauso wenig vorraussagen wie damals - aber nach dem E3-Besuch können wir euch immerhin die ersten Tendenzen verraten. Obwohl sich alle Gegenspieler siegessicher zeigten, war jedem klar: Der Sieger des kommenden „Krieges" steht noch lange nicht fest. Nur so viel steht fest: Dieser Krieg wird der bislang härteste - und besonders für die kleineren Parteien wird es nicht leicht sein, Land zu gewinnen.

Und, neugierig geworden? Mehr Infos in unserem großen Messebericht - ab Seite 12.

Euer *fun*-Team



Einer von vielen PS2-Titeln auf der diesjährigen E3-Messe in LA: *Oni* und andere Messe-Highlights ab Seite 12.

fun generation
PLAYSTATION

Special



Vorschau







Tests







ONI
und andere PlayStation2-Highlights in unserem großen Messebericht.



36- 37



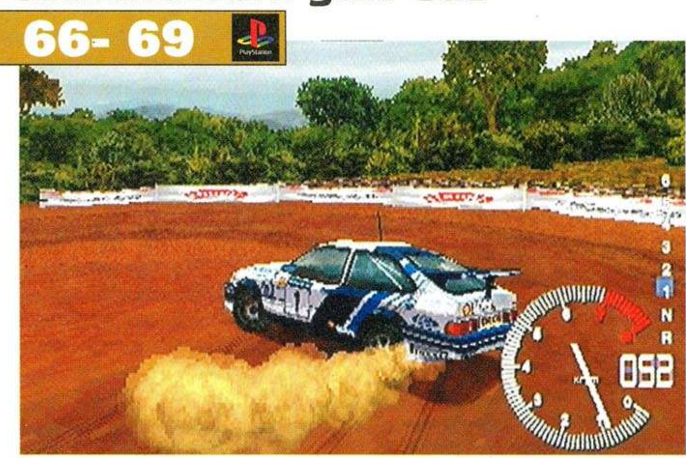
62 - 65

Vagrant Story
Neue Rollenpiel-Referenz von den Final-Fantasy-Machern

So erreicht ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: redaktion@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: 0190 / 82 46 68 (gebührenpflichtig: 3,63DM/Minute)

Colin McRae Rally 2.0
Codemasters gibt Gas

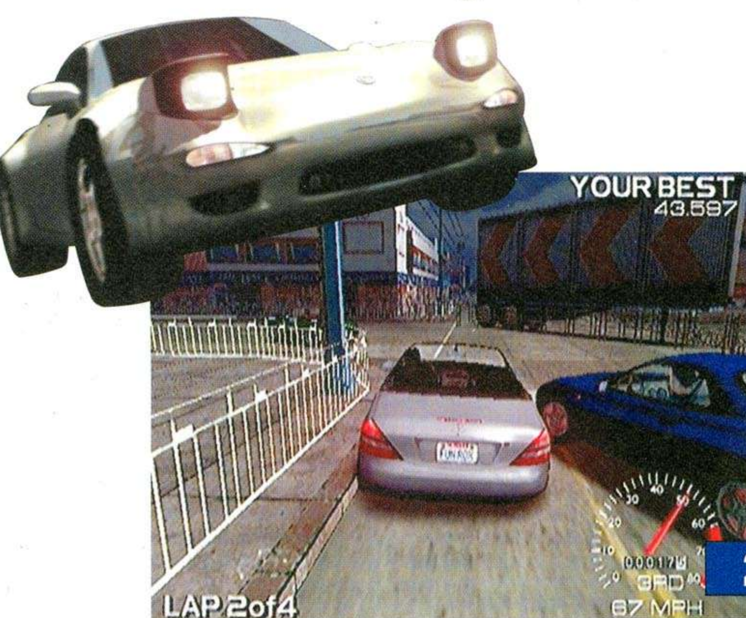
66- 69 PlayStation





72 - 73 PlayStation

Front Mission III
Stahlharte Jungs für stahlharte Strategen



MSR
Gran Turismo-Killer für den Dreamcast

22 - 23 

Handheld-Tests

NTSC-Tests

Tipps & Tricks

Rubriken

Leserstimmen zu fun generation 06/00

Ihr habt entschieden!

In der letzten Ausgabe haben wir euch aufgefordert, eure Meinungen zu den jüngsten fun-Neuerungen einzuschicken – und ihr habt uns (erwartungsgemäß) nicht enttäuscht! Seitdem tickt stündlich unser elektronisches Postfach ... und der Briefträger überreicht uns jeden Morgen mit gequältem Blick einen neuen Sack mit Leserpost
Wir haben uns riesig über jede Zuschrift gefreut - viel Lob und mehr Verbesserungsvorschläge als echte Kritik. An dieser Stell noch einmal ein dickes „Dankeschön!" an unsere treuen Leser und alle, die es noch werden wollen. Eure Reaktion auf das neue Heft hat ganz klar gezeigt: fun hat es geschafft - fast jeder von euch ist mit dem Magazin seiner Wahl zufrieden und hat die neuen Verbesserungen begrüßt.
Was nicht heißt, dass wir uns jetzt auf die faule Haut legen: Bei uns seid ihr König - also schreibt uns so oft und so ausführlich wie möglich, damit wir fun generation auch in Zukunft ganz nach euren Wünschen gestalten können!

Ich bin froh, dass ihr euch wieder mehr dem alten Layout zugewandt habt. Macht jetzt einfach wieder mehr Spaß, die ***fun generation*** zu lesen.
Thorsten Matze

Als ich mir die Ausgabe 06/2000 kaufte und die erste Seite aufschlug, bemerkte ich sofort die ersten Unterschiede.
Das Editorial sah super aus - viel besser als in den vergangenen Ausgaben. Doch beim Inhaltsverzeichnis bekam ich dann ein noch größeres "Oho"-Erlebnis. Ich fand mich darin gleich super zurecht, da es schön übersichtlich gehalten ist.
Bei der alten "Version" waren mir immer zuviel Farben im Spiel! Als ich mir dann das ganze Heft durchgeblättert hatte, war ich mehr als positiv überrascht, denn die einzelnen Artikel sind sehr übersichtlich gehalten. Keine Texte mehr, bei denen man um die Bilder herumlesen muß!
Das störte mich immer ein bisschen. Auch finde ich es sehr gut, dass ihr auf eine Prozentwertung umgesattelt habt. Ich komme mit den Prozenten einfach viel besser klar.
Besonders gut hat mir auch euer Special über Horrorgames gefallen, da ich ein totaler Fan von diesem Genre bin. Endlich scheint bei euch alles nach "Plan" zu laufen!
In diesem Sinne: Macht weiter so, behaltet eure jetzige Linie bei ... und zockt noch schön!
Tobias Schmitt

Ich glaube, es wird Zeit, euch, das beste Videospiel-Mag Europas, mit Lob zu überschütten! Ihr habt es euch zu 100%verdient, denn ihr arbeitet wie die Tiere! Erstmals die vielen Previews und Reviews! Es ist genial! Auch an das Bewertungssystem hab' ich mich gewöhnt! Doch die Krönung sind die Import-Tests! Ein Hammer! Ihr und die play-Playstation seit die Einzigen, die mir zurückschreiben, deshalb macht weiter so!
cu,
ninomandl@hotmail.com

Ich verfolge euer Treiben nun schon seit der ersten Ausgabe, und ihr habt euch immer wieder verbessert. Dafür von mir großen RESPEKT!
maik.kretzmann3@de.dreamcast.com

Megafettes Mag, das letzte - aber in der letzten ***fun generation*** habt ihr die Hilfsmittel dieser Ausgabe im Impressum vergessen. Wenn ich die lese, pack ich mich nämlich immer regelmäßig in die Ecke! Außerdem find ich klasse, wie ihr das "fun" aus den Leserbriefen hervorhebt ... fun fun fun fun!
MADthias@web.de

Habe eure neue Ausgabe der fun gelesen. Finde die "neuerliche" Veränderung durchaus gelungen. Ob nun Prozente oder 10er Wertung, ist mir persönlich eher egal - an die 10er Wertung hatte ich mich aber doch irgendwie schon gewöhnt, daher sehe ich die "Verbesserung" eher mit einem weinenden Auge (so als alter Sack äh... Nostalgiker!).
Das Special zu den Horrorgames fand ich klasse! Mir scheint aber dennoch - verbessere mich, wenn ich total daneben liege - dass ihr etwas "zurückhaltender" geworden seid (bzgl. Schreibe und so...).
Fehlen nicht nun auch die "Hilfsmittel dieser Ausgabe" in der "neuen" fun? War's ein Versehen von euch, oder war ich nur zu blöd zum Lesen? Bestehen Chancen, die längst in Vergessenheit geratene Rubrik "Wir über uns" wiederzubeleben? Ich fänd's super!
mresch@frg.baynet.de

Ihr habt ein super Heft am Start!
hgeiser@ix.urz.uni-heidelberg.de

Ich habe mir heute eure neue Ausgabe gekauft und bin überglücklich! ICH LIEBE EUCH! Ihr habt endlich kapiert, dass Prozente besser sind und macht mich damit glücklich! Danke für diese geniale Neuerung, bleibt wie ihr jetzt seid!
ninomandl@hotmail.com

Congratulations zu eurem neuen Design!
SMittag@t-online.de

Allgemeines zum neuen Layout: Sehr, sehr übersichtlich geworden (toppt sogar die Video Games in der Hinsicht).
Neues Wertungssystem: Ungewohnt, gewöhnungsbedürftig, aber auf jeden Fall gut!
mfrei.pray@t-online.de
Ich halt' hier grad die neue fun in den Händen. Gefällt mir ganz gut, euer neues Outfit ... ich würde es aber gut finden, wenn ihr die Namen der "Testpiloten" zu den Tests schreiben würdet. Und die Hilfsmittel der jeweiligen Ausgabe müssen auch wieder aufgeführt werden! ;)
maxam@de.dreamcast.com

Das Layout ist definitiv fett, da gibt's nix!
Kedeinis@t-online.de

Jetzt muß ich euch auch mal loben - von allen am Markt erhältlichen Magazinen ist eures das professionellste und beste, denn:
- Euer Layout ist sehr gut
- Ihr blickt auch mal über den Tellerrand (Specials zu Hard- und Software, Verweise zu Klassikern bzw. Vorgängern auf "toten" Konsolen", die "Alternativen"-Extrakästen etc.)
- Euer Schreibstil ist locker und witzig
- Eure Testberichte sind fundiert und die Wertungen angemessen (Ich richte mich beim Kauf eines Spiels fast nur nach euch).
So, genug gesabbelt.
Ich sag einfach "Dankeschön" für euer gelungenes Magazin!
mpapsdorf@foni.net



colin | mcrae | rally | 2.0™

Ready to rally ?

„... der erwartet geniale Rennspiel-Kracher..."

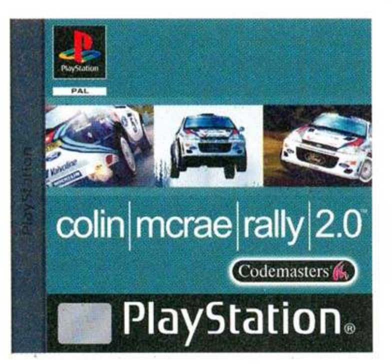


Wertung:
95%

„Der König aller Rallye Simulationen... fährt sich besser denn je."



Wertung:
1











Er fährt wieder. Jetzt kommt Colin McRae Rally 2.0™ komplett überarbeitet und mit neuen Features, um sich mit heißen Reifen in die Herzen der Rallye-Fans zu fahren. 21 weltberühmte Rallyefahrzeuge jagen unter extremsten Wetterbedingungen über die härtesten Pisten in 8 Ländern. Im neuen Arcade-Modus liefern sich 6 Wagen auf über 8 Tracks ein erbittertes Rennen. Ein richtiger Zweikampf erwartet Dich im Challenge-Modus mit Split-Screen. Brandneue Wagen- und Schadensphysik und Einzelradaufhängung – die Technik für Sieger! Colin McRae Rally 2.0™ setzt neue Maßstäbe für realistische Rallye-Simulationen. Ready to rally?





technik | für | sieger



www.codemasters.com

GENIUS AT PLAY™

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

+++ Dem Next-Generation-Box-Sequel *Ready 2 Rumble 2* wird Pop-Millionär Michael Jackson ein Gesicht verleihen. Sowohl auf der PlayStation2, als auch auf Segas Dreamcast taucht Jacko als einer der spielbaren Charaktere auf. Laut Midway wehrt sich der Star im Ring u.a. mit typischen Bühnenmanövern wie dem Moonwalk. +++ Zwar haben sich viele Firmen bereits zur *X-Box* von Microsoft bekannt (siehe fun 5/2000), doch konkrete Entwicklungspläne möchte noch kaum ein Unternehmen skizzieren. Jetzt bricht Mattel das X-Box-Schweigen: Als ersten *X-Box* plant der Toy-Riese ein Rennspiel nach Vorlage der hauseigenen Tyco-Modellauto-Serie. Das Spiel verbindet Rennspielelemente mit SFX-gespickter Baller-Action. +++ Auch die skandinavischen Kollegen von Lego stricken an ihrer Next-Gen-Strategie, setzen dabei aber nicht auf Microsoft, sondern auf Nintendo: Neben vier Titeln für das neue *Game Boy Advanced*-Handheld entwickelt Lego Media momentan auch mehrere Dolphin-Titel. +++ Trotzdem ist das 32-Bit-Zeitalter noch längst nicht passé: Laut Marktführer Sony werden allein in diesem Jahr noch **170 Spiele** für die „alte" PlayStation entwickelt. +++ Nach den fernöstlichen Historienschinken *Kessen* (kommt via Electronic Arts in den Westen) und Action-Spektakel *Dynasty Warriors II* (Bild) arbeitet Koei nun mit Winback an einem dritten Titel für die PS2. Das futuristisch-militaristische *Winback: Covert Operations* basiert auf dem gelungenen N64-Egoshooter von 1999. +++ Der frisch börsennotierte, deutsche Spielehersteller Swing! setzt auf hochkarätige Lizenzen, starke Titel aus Japan und eine Vertriebspartnerschaft mit Virgin Interactive: Für „diverse Next Generation"-Konsolen (darunter die PlayStation 2) erwarb das Team aus dem Kölner Raum die Rechte am Universal/Amblin-Streifen *The Flintstones: Viva Rock Vegas*. Gleichzeitig hat Swing! sich mit *Bangaioh* (Test in fun 03/2000) und *Record of Lodoss War* zwei in Fernost erfolgreiche Dreamcast-Titel geschnappt. Beide werden Ende dieses Jahres in Deutschland veröffentlicht. +++ Auf Nintendos *Dolphin* schießt sich der US-Videospielhersteller Midway ein: Stardesigner Mark Turmell bestätigte kürzlich die Arbeit an mehreren Sport-Updates, darunter *NFL Blitz, NBA Hangtime* und *Xtreme Games*.+++



Bangai-O



Dynasty Warriors 2



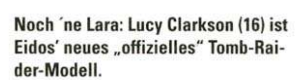
Lodoss

SZENE

Lara wird jünger

Damit *Tomb Raider* auch in der Sommerpause (sprich: zwischen zwei Updates) Schlagzeilen macht, haben sich Eidos und Core vor Jahren den Trick mit der „echten Lara" ausgedacht: Einmal jährlich wird ein bis dato unbekanntes Euromodell in die Kluft der Digi-Schönheit gepackt, zur Lara gekürt und auf Messen und Events rund um den Globus gekarrt. Die Fans bekommen damit ein unverfängliches Thema, die Presse freut sich über hübsche Bilder mit einer Prise Sex-Appeal.

Da Eidos auch 2000 nicht von dieser Sitte lassen kann, kommt es zur ungewöhnlichen Situation einer doppelten, „offiziellen" Lara, denn die diesjährige Ernennung fällt mit der Enthüllung des TR-Films zusammen. Wie in der letzten *fun* berichtet, hat die junge Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie die Hauptrolle im Hollywood-Streifen bekommen. Gegen die gut tätowierte junge Wilde hat die erst 16jährige Lucy Clarkson wohl kaum eine Chance. Der Teenager aus dem nordenglischen Rotherham besitzt zwar einen Freund, der ebenfalls gerne *Tomb Raider* spielt (sagt Eidos), aber nicht den wuchtigen Appeal des Hollywood-Youngsters. Angesichts einer rapide abflauenden *Tomb Raider*-Euphorie bleibt außerdem die Frage, ob das Wechselspiel der Idealmaße überhaupt noch jemanden interessiert. *fun* wünscht Lucy viel Glück - und spendiert ihrer weiteren Karriere ein paar Zeilen.



Noch 'ne Lara: Lucy Clarkson (16) ist Eidos' neues „offizielles" Tomb-Raider-Modell.



HARDWARE

Guter Klang für die PlayStation-Familie

Unter dem „PlayWorks"-Logo wird der PC-Soundspezialist Creative Labs (Soundblaster) noch in diesem Jahr zwei Dolby-Digital-Boxen-Sets speziell für die PlayStation2 vermarkten: PS2000 kostet 249$ (umgerechnet gut 500 Mark) und simuliert Dolby-Surround über zwei Boxen und einen Subwoofer. DTT2500 ist mit 299 Dollar (über 600 Mark) etwas teurer und umfasst Dolby-Digital-Hardware, fünf Satellitenboxen und einen Subwoofer, für Leute, die genügend Platz für das Rundum-Setup haben. Beide Lautsprecher-Sets werden über den optischen Ausgang der PlayStation2 gespeist - das sorgt für optimale Qualität und ermöglicht den Anschluss der Audio-Hardware an andere DVD-und Hifi-Geräte mit optischer Schnittstelle.

SPIELE

Kopfschuss für Conker?

Mit der Präsentation des neuesten Abenteuers um den Game-Boy-Helden Conker hat Nintendo die Industrie in Aufruhr versetzt. Das N64-Debüt des putzigen Nagers entpuppte sich auf der E3 als harter 3D-Shooter, nahezu ohne Gemeinsamkeit zum familienfreundlichen Handheld-Vorgänger. Besonders der minutenlange Vorspann macht explizit darauf aufmerksam, dass *Conker's Bad Fur Day* kein Kinderspiel ist: Die Szenen einer militärischen Operation mit Landungsboten folgen den weltbekannten Sequenzen des Oscar-prämierten Steven-Spielberg-Streifens „Der Soldat James Ryan" bis ins blutige Detail. „Wir haben in den letzten eineinhalb Jahren viele Diskussionen geführt, ob wir um 100% des Spielmarktes oder nur die Hälfte wollen" erklärte Nintendo-Veteran Peter Main gegenüber dem Branchenmedium IGN64. „Die Antwort ist: Wir verstehen das Videospielgeschäft (...), und wir sollten ihm uns ohne wenn und aber widmen." Maine weiter: „Hätten wir für *Conker's Bad Fur Day* ein neues X-Label gründen sollen? Nein - entweder ist's Nintendo oder es ist nicht Nintendo. (Über das richtige Marketing) stellen wir sicher, dass es genau die Zielgruppe erreicht, für die es auch gedacht ist"

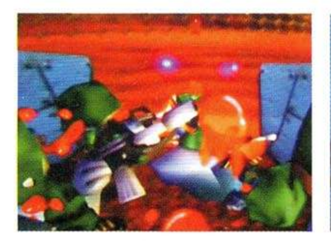
Ein spektakulärer Coup auch für Rare, die sich innerhalb der Branche den Ruf der weltbesten Spielentwickler erworben haben: Kann für die Spieldesign-Veteranen verboten sein, was man bei Spielberg beklatscht? Damit Ihr wisst, worüber die weltweite Nintendo-Gemeinde momentan diskutiert, zeigen wir die umstrittenen Anfangsszenen in sieben Einzelbildern.

Spielberg-Satire: Die ersten (nicht-spielbaren) Minuten des exzellenten Rare-Shooters *Conker's Bad Fur Day* sind in Schnitt und Szenenfolge der berühmten Landungssequenz aus dem Hollywood-Streifen Der Soldat James Ryan nachempfunden.





Conker im Landungsboot, kurz vor der Schlacht. Alle starren auf das Rad der Rampe - wie wird der Feind sie empfangen? Die Nervosität unter den Soldaten wächst, einer übergibt sich lautstark. Das Rad kreiselt schneller, die Luke fällt...






...im Landungsboot ist die Hölle los. Getreu der Spielberg-Vorlage spritzen Blut und Körperteile in alle Richtungen. Unter zischenden Querschlägern rettet sich Conker durch Sprung über die Reling. Doch auch unter Wasser erreichen die MGs ihre Ziele...



HARDWARE

Game-Boy-Killer aus Korea?

Nach dem erfolglosen Game.Com von Hasbro sowie den quicklebendigen Japano-Handhelds von SNK und Bandai kommt nun der jüngste Game-Boy-Konkurrent aus dem High-Tech-Land Korea. Den „GP 32" gibt's in zwei Formaten, hochkant á la Game Boy Color (G-Type) oder breit wie Wonderswan und Neo Geo Pocket (P-Type). Unterm Gehäuse sind beide Varianten identisch, als CPU dient ein 32-Bit-Chip des englischen RISC-Spezialisten ARM, der u.a. auch WinCE-Palmtops und Sonys PocketStation mit Prozessoren bestückt. Außerdem liegt ein 8 MByte SDRAM-Chip auf der Platine.

Technisch ist das GP 32 somit allen Mitbewerbern überlegen: 320 x 240 Pixel in 256 Farben kann weder der Game Boy Color, noch der Neo Geo Pocket darstellen. Auch akustisch ist der koreanische Winzling gut bestückt: Den 9 FM-Stimmen stellt Hersteller Game Park einen PCM-Kanal zur Seite. Wie es sich für ein Handheld des 21. Jahrhunderts gehört, verfügt das Gerät über eine RF-Funkverbindung (als kabellose Link-Verbindung) und ist www-kompatibel.

Obwohl sich bislang kein westlicher Entwickler für das Gerät interessiert, konnte Game Park bereits im Mai erste Spiele zeigen. Preis und Erscheinungstermin für den Westen sind dagegen noch nicht bekannt.



Made in Korea: Das 32-Bit-Farb-Handheld GP 32 gibt's in zwei verschiedenen Formaten. Im Hintergrund seht ihr eine Palette mit quadratischen GP-Spielmodulen.

GP32 gegen Game-Boy-Color

	GP 32	GB Color
CPU		
Architektur:	32-Bit (ARM)	8-Bit (Sharp)
Takt:	60 MHz	8 MHz
Grafik		
Auflösung1:	320x240	144x160
Farben:	256	56
Sound		
Kanäle:	9 FM, 1 PCM	4 FM
Stereo: ja	ja[1]	
Ausstattung & Abmessung		
Kopfhörer-Ausg.:	ja	ja
Link:	900MHz RF	Infrarot, Linkkabel
Größe:	163x114x29mm [2]	134x78x27,4mm
Gewicht:	200g	140g

[1] nur über Kopfhörer, da keine Stereo-Lautsprecher
[2] G-Type

HARDWARE

Neue Schnittstellen für den Westen

Kurz vor US- und Eurostart ändert Sony das Interface-Konzept seiner neuen Konsole: In Japan wurde das Gerät u.a. mit einer breiten PCMCIA-Schnittstelle ausgeliefert, wie ihr sie auch an tragbaren Computern und DV-Handycams findet. Über diese nun offiziell wegrationalisierte Schnittstelle sollten laut SCE Kabelmodem- oder DSL-Hardware zur schnellen Online-Verbindung angeschlossen werden.

Statt des PCMCIA-Schachts bewirbt SCEA zum US-Start zwei andere Features: Ein „Drive Bay" zum Anschluß einer 3.5"-Festplatte sowie das „Expansion Unit", das die Netzwerk-Hardware aufnehmen soll. Die Branche rätselt, denn ein Grund für das späte „Nein!" zu PCMCIA und PC-Card ist nicht ersichtlich. Die anderen PS2-Schnittstellen (u.a. USB and i.LINK) bleiben unangetastet.



Statt des (bisher ungenutzten) PC-Card-Slots der japanischen PlayStation2 bringt Sony zwei neue Schnittstellen in den Westen.

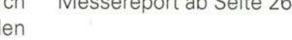
INDUSTRIE

Ready for Dolphin: Nintendo kauft Entwicklungspower

Im Gegensatz zu den aggressiv expandierenden westlichen Spiele-Majors ist der japanische Videospielriese Nintendo in Bezug auf Übernahmen und Investitionen sehr vorsichtig. Während EA, Eidos und Infogrames, THQ, Take2 und Titus bereits beim Wort „Development House" nach dem Scheckbuch greifen und hoffnungsvolle Newcomer mit jahrelangen Exklusiv-Verträgen an sich binden, wartet Nintendo ab und investiert nur dann, wenn das Talent des Übernahmekandidates durch Jahre zuverlässiger Entwicklung erwiesen ist.

So kann Silicon Knights durchaus stolz darauf sein, als bislang erst dritte westliche Firma (nach Rare und Leftfield) von Nintendo durch ein signifikantes Investment eng gebunden zu werden. Um die Entwicklungs-Power für die kommende Super-Konsole Dolphin zu verstärken (und Rare bei der Produktion der letzten N64-Titel zu unterstützen) erwirbt Nintendo einen „strategischen Anteil" an der Firma, die seit Anfang der 90er-Jahre u.a. Spiele für SSI und Crystal Dynamics entwickelt. U.a. stammt das PlayStation-Spiel *Blood Omen: Legacy of Kain* von der kanadischen Truppe.

Während die Dolphin-Projekte der Silizium-Ritter noch geheim sind, zeigte die Firma auf der **E3** zumindest das fast fertiggestellte Fantasy-Rollenspiel Eternal Darkness - siehe Messereport ab Seite 26.







Die *Legacy of Kain*-Erfinder Silicon Knights arbeiten ab jetzt exklusiv für Nintendo an komplexen N64- (Bilder: *Eternal Darkness*) und geheimen Dolphin-Projekten.

INDUSTRIE

Neuer Besitzer für Mattel Interactive?



Nachdem der amerikanische Spielzeugriese Mattel das The Learning Company/Mindscape-Software-Konglomerat übernommen (und in den Monaten danach kräftig abgespeckt) hat, steht der Spielehersteller nun schon wieder zum Verkauf. Eine offizielle Erklärung zu den Gerüchten gab Mattel nicht ab, dafür zitiert eine französische Tageszeitung den CEO des Spieleherstellers Havas Interactive zum Thema Mattel-Interactive-Übernahme: „Ja, wir denken darüber nach. Schließlich können wir uns nicht einfach zurücklehnen, wenn Konzerne wie Microsoft und Time Warner ebenfalls dran sind. Wir sind jedoch nicht in der Lage, jeden Preis dafür zu zahlen".

Denn billig ist Mattel Interactive wahrscheinlich nicht: Für die traditionsreichen Labels und Studios Broderbund, Mindscape, SSI u.a. gab Mattel 1998 Aktien im Wert von umgerechnet rund 6 Milliarden Mark. Im gleichen Zeitraum übernahm die oben zitierte französische Medienfirma Havas für knapp 2 Milliarden Mark den Learning-Company-Mitbewerber Cendant und brachte damit u.a. das Sierra-Label in den eigenen Konzern. Wie TLC/Mindscape hat auch Sierra seitdem einen Großteil seiner Mitarbeiter verloren. Momentan wird gekauft, um zusammenzustutzen...

INDUSTRIE

Ravensburger wird erwachsen

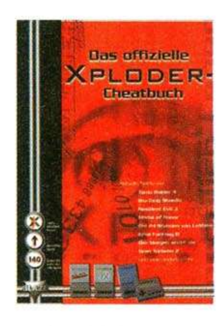


Während der amerikanische Spielzeughersteller Mattel noch nicht genau weiß, ob er mit seinen Software-Töchtern etwas anfangen kann (siehe Meldung auf dieser Seite), verpassen die deutschen Kollegen von Ravensburger ihrem Computer- und Videospiel-Label ein erwachsenes Images.

Unter der Leitung von Frank Heukemes eröffnet Deutschlands größter Hersteller von Gesellschaftsspielen in diesen Tagen ein Entwicklungsstudio in München. Die neue Ravensburger Interactive-Abteilung wird sich dabei durch einen eigenen Namen („Fishtank") von der Firmenmutter emanzipieren und neben den PC-Aktivitäten auch ihr Videospielengagement ausbauen. Geplant ist u.a. eine PlayStation2-Umsetzung des inoffiziellen Schleichfahrt-Nachfolgers *Aqua*.

MERCHANDISE

Cheat me, baby!



Unzählige Spielcharaktere lassen täglich in deutschen Zocker-Zimmern ihr Leben - dabei könnte doch alles so einfach sein... Schliesslich gibt's nun schon seit gut zwei Jahren allerhand Xploder-Utensilien, die dem ungeübten Spieler das virtuelle Leben ungemein erleichtern!
Im offiziellen Xploder-Cheatbuch (EVK: 19,95,- DM) von Fire International findet ihr die neuesten Codes für allerhand aktuelle & auch ältere Titel - bei 140 Spielen sollte für jeden etwas dabei sein. Wer sich in der Welt des Cheatens noch nicht so genau auskennt, findet zusätzlich einen kleinen Info-Teil.
Für Code-Junkies auf jeden Fall zu empfehlen - wer mit den kleinen grauen Kästchen jedoch noch überhaupt nicht umzugehen weiss, sollte sich zusätzlich unbedingt das hilfreiche Xploder-Handbuch (EVK: 29,95,- DM) kaufen!

SZENE

Videospiel-Börse in Berlin



Zum mitttlerweile 11ten Mal öffnet die Berliner Videospiel-Börse GameXX ihre Pforten - und bietet Zockern, Sammlern und Videospiel-Neulingen ein weiteres Mal Gelegenheit zum Kaufrausch. Hier die nächsten zwei Termine:

11. GameXX: So, den 18.06.2000
12. GameXX: So, den 30.07.2000

Veranstaltungsort: Prinzenstr. 1,
Stadthaus Böcklerpark, Berlin
Veranstaltungszeit: 14:00 - 17:30 Uhr
Tischmiete: Privat 20,- DM, Händler 50,- DM
Abonnenten haben also evtl. noch die Möglichkeit, schnell den Rucksack zu packen, zur Bank zu flitzen und auf die Spiele-Jagd zu gehen - alle anderen informieren sich beim Veranstalter Matthias Herrendorf (unter der Nummer 0 30 - 68 58 756 oder 01 70 - 83 39 162 zu erreichen) ganz einfach über die nächsten GameXX-Termine.
fun wünscht viel Spass!

MERCHANDISE

iPad?

Neues von der Hardware-Front: Joytech bringt mit dem Dreamcast Controller Plus und der Dreamcast 1Mb Memory Card zwei im iMac-Stil gestaltete Peripherie-Varianten auf den Markt. Während die Memory-Card euch neben 200 Seiten Spiel-Speicher nicht allzu viel zu bieten hat (für VMU-Spielereien könnt ihr sie also leider nicht benutzen), protzt der Controller Plus mit neugestalteten Analog-Buttons - das in dieser Ausgabe besprochene „Joypad-Flicken" entfällt also.
Dazu gibt's Dauerfeuer, Slow-Motion-Funktion, ein (etwas gross ausgefallenes) digitales Steuerkreuz und zwei zusätzliche „Z-" und „C-"Buttons - die von kleinen Händen aber leider nur schwer erreicht werden können. Insgesamt beides hübsch anzuschauendes Zubehör, das als „Zweitpad" bzw. „Zweit-VMU" durchaus zu empfehlen ist!



Rechtliche Mitteilung

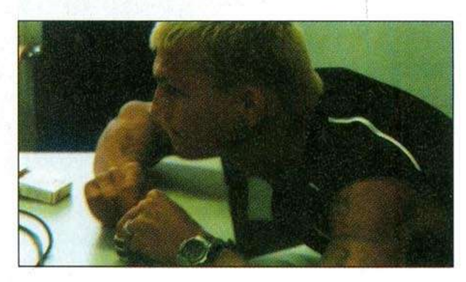
„Obwohl Konami of Europe und der CyPress-Verlag keine Sponsoren der Olympischen Spiele in Sydney sind, wurd das Logo der Olympischen Spiele in der Aprilausgabe des Offiziellen PlayStation Magazins ohne Erlaubnis abgedruckt. Niemand darf das olympische Logo nutzen, außer mit ausdrücklicher Erlaubnis des IOC. Des Weiteren hatte Konami of Europe keine Erlaubnis des IOC, eine Reise nach Australien inklusive Eintrittskarten zu den Olympischen Spielen in Sydney als Preis zu verlosen.
Konami of Europe und der Verlag möchten sich hiermit für das eventuell entstandene Missverständnis entschuldigen, durch das der Eindruck erweckt wurde, „International Track & Field" stehe in Bezug zu den Olympischen Spielen in Sydney.
Aus diesem Grund wurde der Hauptpreis unserer Competition in eine Reise nach Mexico (1 Woche Rundreise, 1 Woche Aufenthalt im Robinson-Club Yucatan) geändert.
Wir möchten uns nochmals entschuldigen und bitten um Verständnis".
Konami of Europe / Cypress Verlag



SZENE

Track & Field Competition

Knappe acht Stunden wurde geschraddelt, geflucht und tonnenweise (kalte) Pizza gefuttert - dann stand der endgültige Gewinner der deutschen Track & Field Competition endlich fest: **Thomas Seyfferth** konnte alle anderen Teilnehmer in die virtuellen Schranken verweisen und wird die deutschen Zocker bei der Europa-Qualifikation (hoffentlich) würdig vertreten.
Doch auch die „Besiegten" gingen nicht leer aus, denn Konami's PR-Manager Wolfgang Ebert spendierte 21 hauseigene Spiele - einen besseren Trostpreis kann man sich wohl kaum vorstellen!



Die gezeigten Leistungen waren mehr als beeindruckend! Nicht umsonst lagen Gold, Silber und Bronze unbeschreiblich dicht nebeneinander - hier die Endwertungen:

Platzierung	Teilnehmer	100m-Lauf	Speerwurf	Gewichtheben	Gesamt (in%)
1. Platz	Thomas Seyfferth	7,71s	110,5m	335kg	109,674%
2. Platz	Marcus Wirsum	7,61s	108,78m	335kg	109,645%
3. Platz	Daniel Fritz	7,69s	108,48m	335kg	109,097%

Wir hoffen alle Anwesenden hatten ein schönes Wochenende und wünschen Thomas viel Glück auf seiner Jagd nach dem Weltrekord!

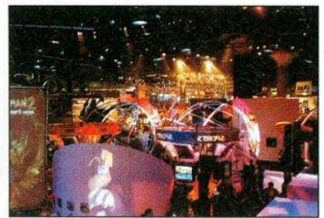


Electronic Entertainment Expo in L.A.

Sonne, Girls

Es ist mal wieder soweit: Auf der diesjährigen Electronic Entertainment Expo begrüßt die Spiele-Branche eine neue Hardware-Generation.











Sonne, Strand und Stars: Drei Begriffe, die für Los Angeles im sonnigen Kalifornien stehen. Aber einmal im Jahr steht die westliche Kino-Metropole vor allem für interaktiven Spaß am Bildschirm: Die *Electronic Entertainment Expo* (kurz: *E3*) ist mit vier riesigen Hallen und rund 400 Software-Anbietern die größte Spiele-Messe der westlichen Welt.
Klar, daß sich die Großen im Publishing-Geschäft nicht lumpen lassen und jedes Jahr auf's Neue eine hollywood-reife Präsentation aufbieten: Blutrünstige Vampir-Modells für die interaktive Umsetzung von ***Buffy - im Banne der Dämonen***, originalgetreu kostümierte ***Planet of the Apes***-Darsteller am Fox-Interactive-Stand und vollbusige ***Spacechannel 5***-Tänzerinnen bei Sega. Da weiß der (von Hobbywegen her) im Zönibat lebende Videospielredakteur gar nicht, wo er zuerst hingucken soll...
Noch beeindruckender ist allein das Software-Aufgebot: Besonders in diesem Jahr waren es nicht nur PlayStation und Nintendo, die das Messe-Bild bestimmten - vor allen Dingen Segas Dreamcast und die neue Hardware-Generation protzten mit Spiele-Perlen für jedes Genre auf. Während sich beim Software-Support der „alten" PlayStation ein Rückgang bemerkbar machte, war es in diesem Jahr ganz klar Sega, die den Messe-Besucher mit zahllosen Spiele-Perlen überrollten. Egal ob von Drittanbietern oder aus eigener Entwicklung: Segas Konsolen-Flaggschiff ist dank PC-verwandter System-Architektur extrem entwicklerfreundlich, und deshalb besonders bei westlichen Entwicklern beliebt - allein die Hardware-Abverkäufe in Frankreich und Deutschland hinken den Erwartungen hinterher, vielleicht eine Folge falscher Markenpositionierung oder stockender Vertriebswege. Aber, daß auch Sega Deutschland die Flinte noch lange nicht ins Korn geworfen hat, und wie der Arcade-Experte hierzulande die drohende Flaute abwenden möchte, erfahrt ihr unserem Dreamcast-Bericht ab der Seite 20.

Zukunftsmusik?

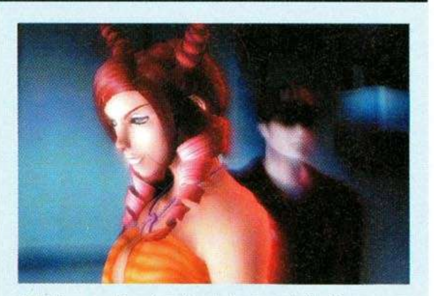
Weniger Sorgen um Markeneinführung oder Support seitens der Software-Händler müssen sich Sony mit ihrer PlayStation2 machen: Zwar gab's auf der diesjährigen E3 für den PlayStation-Nachfolger nur wenige Highlights

PlayStation



Schon auf dem Abstellgleis, aber noch lange nicht tot: Auch für die alte PlayStation gab's noch reichlich Spieleperlen. Mehr über *Driver 2* (Bild) und andere PSX-Knaller ab Seite 14!

PlayStation 2



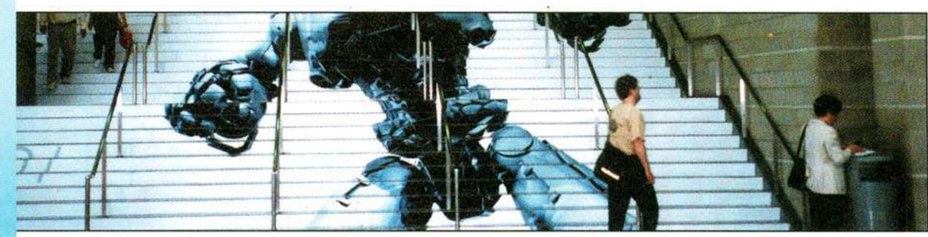
Squares Beat'em-Up-Adventure *The Bouncer* als eines der PlayStation2-Highlights. Mehr über Sonys neue Konsole und die besten PS2-Spiele in unserem NextGeneration-Report - ab Seite 32.

Dreamcast



Messesieger nach Software-Punkten: Für Segas Dreamcast gab's die meisten Top-Titel - im Bild Grusel-Adventure *Alone in the Dark IV.* Dreamcast-Details auf den Seiten 20 - 25.

E3 & Videogames

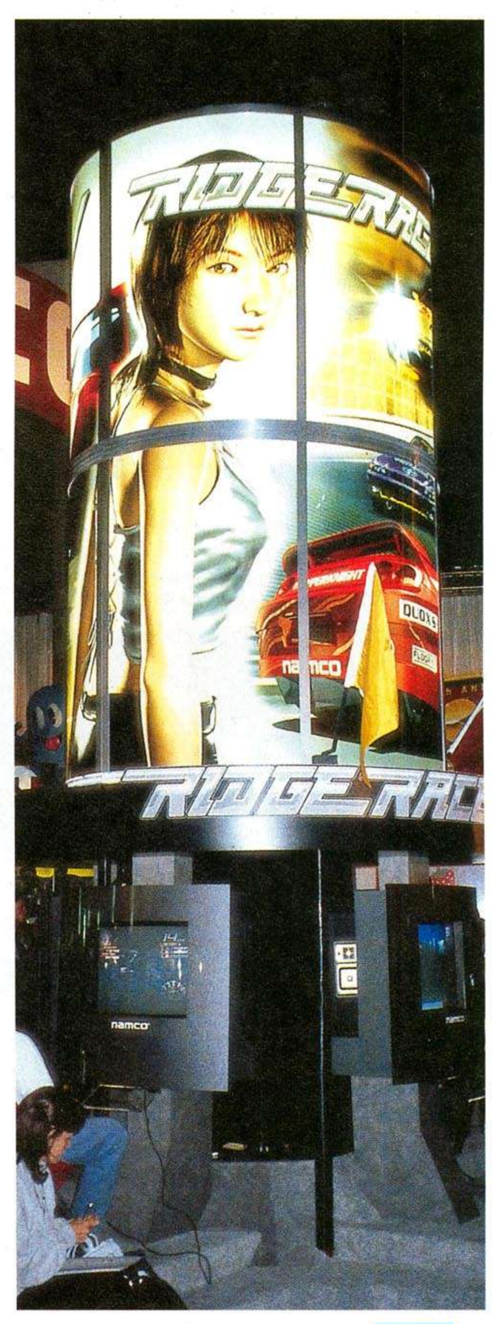






Nintendo 64

Wie gehabt: Topspiele für das N64 kommen von Shigeru Miyamoto oder aus den britischen Rareware-Studios: Infos zum neuen *Zelda* (Bild) und anderen N64-Neuheiten ab Seite 26!



zu bestaunen, aber die Tendenz war deutlich: Fast jeder Publisher hat einen PlayStation2-Titel im LineUp - und auch dort, wo man von den Möglichkeiten der Hardware noch nicht ganz überzeugt ist, da vertraut man doch auf Sonys Vermarktungs-Kompetenzen.
Ganz klar: Sonys PlayStation-Branding ist und bleibt der Machtfaktor im Konsolen-Bussiness, eine ernsthafte Gefahr für den Hardware-Hersteller vermutet man bestenfalls in Microsofts XBox. Ob die Karten nach dem Release der PC-verwandten Microsoft-Maschine neue gemischt werden, und was sich Bill Gates' Firma vom Einstieg ins Konsolen-Business verspricht, erfahrt ihr in unserem Next-Generation-Bericht (S. 32)!

Lesefreundlich

Für den optimalen Überblick haben wir unseren Messebericht nach Systemen geordnet: Zuerst lest ihr auf einer Doppelseite Allgemeines über System, Firmen und Software-Angebot - im Anschluß findet ihr ausführliche Berichte über die jeweiligen Highlights. Die Seitenzahl entnehmt ihr den nebenstehenden Kästen! ■ *(rb)*

Network

Dialing...

Caution: When you are online...
You'll be playing with people you don't know so remember to be polite.
Dialing
9,08457576339

Mit kostenlosen *Chu Chu Rockets* und Spielen wie *Phantasy Star Online* will Sega Network-User werben. Näheres auf den Seiten 20 und 21.



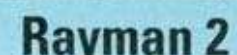


Auf der E3: Sony und PlayStation

The last dance..?

Das Ende einer Ära? Sony will die PlayStation am Leben erhalten: Die „Alte“ soll auch nach dem PS2-Launch ein wichtiges Thema bleiben.





Rayman 2



Teambuddies



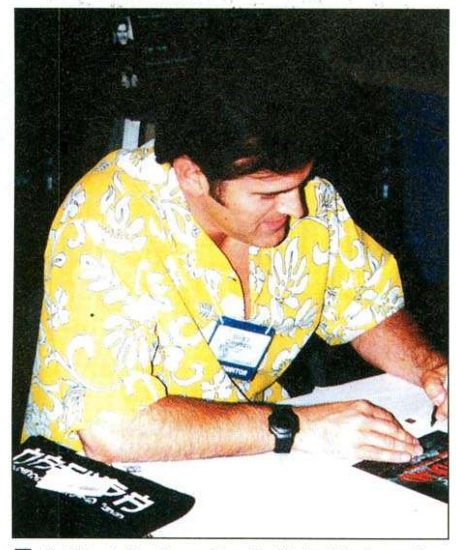
Woody Woodpecker



Spiderman



Blade



Evil Dead- Star Bruce Campbell beim Signieren. Der Anlaß: THQ's Spiele-Umsetzung der *Army of Darkness*.

Wer dieser Tage dem deutschen Sony-Kollegium einen Besuch abstattete, den erwartete eine Überraschung: Das Next-Generation- und Dreamcast-geprägte Software-Aufgebot der Messe hat eine klare Sprache gesprochen, trotzdem glaubt Sony fest an das Überleben der alten PlayStation. Immerhin sind mit der neuen Preisstruktur theoretisch auch „Vollpreisprodukte“ von 30,- DM möglich - für die über drei Millionen PlayStation-User allein in Deutschland eine attraktive Zahl. Der Weg in den Massenmarkt von Videokassette und CD - oder große Sprüche, um das PlayStation-Branding bis zur erfolgreichen Markteinführung der neuen PlayStation am Leben zu erhalten? Oder vielleicht die ersten Indizien für die Planung eines PlayStation-Handhelds? Das wird allein die Zeit zeigen...
Fest steht, daß noch immer hinreichend Software geboten wird: Fast jeder Publisher hielt Forsetzungen zu seinen Top-Spielen bereit (***Dino Crisis 2**, **Driver 2**, **Tony Hawk's Pro Skater 2***), auch lang erwartete Titel wie Activisions ***Spiderman*** oder Umsetzungen wie Ubi Softs ***Rayman 2*** (turnte bisher nur über N64 und Dreamcast) nähern sich ihrer Vollendung.

Und ewig lockt die Lizenz...

Besonders mit der Lizenz-Keule hat man's uns in diesem Jahr grob gegeben: Activision bringt außer ***Star Trek Invasion*** die Action-Umsetzung von Wesley Snipes ***Blade*** auf die PlayStation, Ubi Soft hat die Lizenzen zu gleich zwei neuen Leinwand-Abenteuern eingekauft: Außer Disneys Render-Spektakel ***Dinosaur*** bringen die Franzosen das neueste



Digitale Dinojagd am Capcom-Stand: Die *Resident Evil*-Reihe hat die PSX verlassen, dafür gibt's ein neues *Dino Crisis*.





Feuer frei - und zwar rundum in 3D! Oben kämpft ihr gegen einen hungrigen T-Rex, unten gegen Flugsaurier.

And the winner is...



... Squaresoft - für die beste Software und für die wiztigste Präsentaton! Das LineUp wurde in einem spacigen Kinosaal gezeigt - ein schwenkbarer Arm mit dem Gesicht der Cyber-Kommentatorin erklärte PSX-Software und die Online-Möglichkeiten von PS2-Rollenspielen.



Sony präsentiert Rollenspiele gerne groß: Im letzten Jahr war's *Final Fantasy VIII*, diesmal *Legend of Dragoon*.







Koudelka



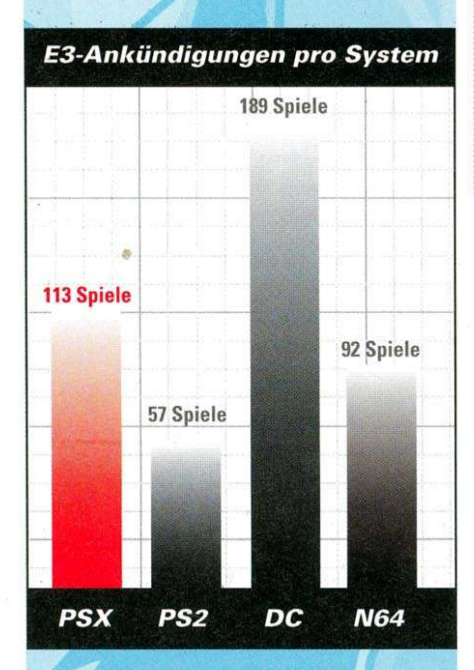
Rhapsody

Kinomärchen von der Disney-Konkurrenz als interaktives Abenteuer - Dreamworks' ***El Dorado*** erzählt die Geschichte spanischer Konquistadoren in Südamerika. Für die erwachsenen Spieler gibt's die virtuelle Umsetzung von Pamela Andersons TV/Busen-Krimi ***V.I.P***, für die ganz kleinen Geschwister ist der Fun-Racer-Einstand von Cartoon-Nervensäge ***Woody Woodpecker***.

Roleplaying rules

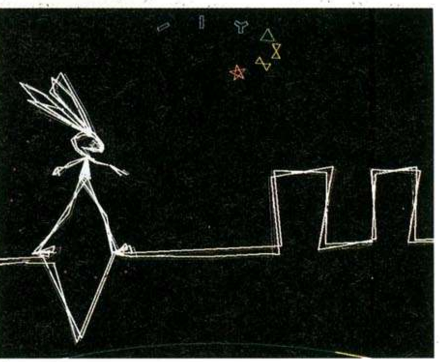
Man kann es drehen und wenden, wie man will: Zu sehen war viel - aber egal ob ***Spyros*** dritte Drachenhupferei oder Disneys technisch hochkarätige Umsetzung vom neuen ***Aladdin***-Film, wirklich überraschen konntenkaum ein Titel, dafür waren Dreamcast und die hauseigene PlayStation2-Konkurrenz zu stark. Wirkliche Innovation kommt nur noch von Squaresoft - der Rest ist mehr oder minder eindrucksvoll umgesetzte Standard-Kost. Lediglich der japanische Rollenspiel-Experte bringt noch technische Meilensteine: RPG-Knaller wie ***Chrono Cross*** oder ***Threads of Destiny*** (hieß in Japan *Dew Prism*) haben wir euch schon vor Monaten als Japan-Import vorgestellt, jetzt kommen die Titel endlich nach USA. Wirklich neu waren nur die ersten bewegten Bilder zum jüngsten ***Final Fantasy***: Mini-Magier VIVI liegt sich im regenüberströmten Render-Pflaster einer Straße die Nase platt, Zidane Tribal beobachtet ehrfürchtig, wie ein Luftschiff über den Ozean schwebt.

Daß zum Ende einer Hardware-Generation - unabhängig von grafischen Trends - besonders Rollenspiele angesagt sind, begreift auch Sony und versorgt Hobby-Abenteurer mit gleich drei Ausflügen ins Märchenreich: Außer dem in dieser Ausgabe getesteten ***Wild Arms 2*** kommen demnächst US- bzw. Euro-Versionen des hauseigenen Mammut-Rollenspiels ***Legend of Dragoon*** und Namcos Adventure/RPG-Crossover ***Dragon Valor***. Drittanbieter Atlus überraschte mit einer Forsetzung zum skurrilen ***Persona*** (siehe folgende zwei Seiten) und dem musikalischen RPG ***Rhapsody***. ■ *(rb)*





Endlich einsatzbereit? Activisions *Spiderman* ist kurz vor der Fertigstellung. Zeit wird's!



Abgefahren: Ihr legt eine Musik-CD ein, und Sonys Vektoren-Karnickel tanzt durch die *Vib Ribbon*-Welt.

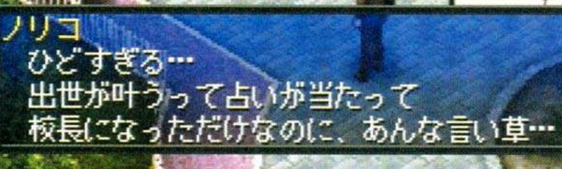
E3: Playstation-Highlight

Persona 2

Tarotkarten legen, mit Dämonen paktieren und Internet-Magie praktizieren: Das Rollenspiel-Genre mal ganz anders.









Isometrisch - und auch sonst ziemlich schräg: Die *Persona 2*-Kulissen sind meistens in dezenten Pastelltönen gehalten und werden von schräg oben betrachtet.

Könnt ihr euch noch an das skurrile *Persona* erinnern? Vor über drei Jahren brachte Atlus' Abenteuer frischen Wind ins damals nur spärlich bestückte Rollenspiel-Sortiment: Mit esoterisch angehauchtem Hintergrund und okkult inspiriertem Bestiarium war das japanische Edel-Rollenspiel das erste seiner Art.
Jetzt findet die japanophile Anime-Story endlich ihr Finale: Wieder stolpert ihr mit einer Gruppe unbescholtener Teenager durch eine japanische HiTech-Metropole - und wieder fallen höllische Horden über die Welt her. Und wieder lockt euch Atlus mit einigen der innovativsten RPG-Features schlechthin vor den Schirm. Wo sich Squaresoft vor allem auf raffinierte Kampfsysteme konzentriert, da haben Atlus' Designer neuartige Möglichkeiten zur Kommunikation und der Ausübung von Magie ins Spiel gepackt. Egal ob in der Rolle des hübschen Models Ellen oder als Paofu- der mysteriöse Betreiber der „Bugging Buster"-Website - die Kommunikation zwischen den einzelnen Charakteren und mit ihrer Umwelt ist wichtiger als das Hantieren mit EP-strotzenden Kampfmaschinen.

Versöhnliche Monster

Keine Chance für notorische Monsterschlachter: Wer bereits beim Erstkontakt skrupellos über seine Gegner herfällt, der hat auch in *Persona 2* keine Chance. Bessere Karten hat dagegen, wer vor dem Kampf ein paar friedliche Worte wechselt und seine drei besten Diplomaten an die Frontlinie schickt - auch Monster wollen leben!
Wer die vermeintlichen Gegner mit Macht, Magie und Verhandlungsgeschick von seinen friedlichen Absichten überzeugt, der kann sogar die eine oder andere Bestie zum Seitenwechsel motivieren. Das Monster läuft über und beißt sich in Zukunft nicht an euren Helden, sondern für eure Helden die Hauer blutig!
Und selbst, wenn die Monster lieber unter sich bleiben, gibt's auf diesem Wege noch immer nützliche Informationen oder besondere Gegenstände: Also laßt Wumme und Sprüchebuch erst einmal im Rucksack stecken - und versucht's zunächst mal auf die friedliche Tour!

Gerüchteküche

Weniger durchsichtig, aber dafür sehr viel spannender wird das Rollenspiel-Erlebnis mit Atlus' neuem „Rumor"-System: Ihr klickt euch auf eine Website oder streut im Gespräch mit anderen Spielfiguren Gerüchte. Wer die Gerüchteküche zum richtigen Zeit-









Mit magischen Kartendecks gegen die Mächte der Hölle: Hier beschwört ihr einen Persona-Schutzgeist.

punkt anheizt, kann auf diese Weise den Handlungsverlauf maßgeblich ändern - oder für immer seinen guten Ruf verlieren.
Ein interessantes Feature für alle, die sich nicht jeden Monat ein neues Rollenspiel kaufen wollen: Denn dank „Rumor"-Technik sieht *Persona 2* bei jedem Durchspielen anders aus!

Kampf mit Köpfchen

Ganz klar: Bei allen Dialogfinessen darf auch ein ausgeklügeltes Kampfsystem nicht fehlen. Hierfür hat Atlus - mit einigen Verbesserugen - die Taktik des ersten Teils übernommen. Ihr beobachtet eure Truppe wie in den einzelnen Handlungsschauplätzen von schräg oben und wählt über ein Menü Aktionen wie bewaffnete Angriffe oder den Einsatz einer magischen Tarot-Karte. Neu ist der *Final Fantasy*-verwandte Echtzeit-Einfluß: Wo ihr eure Charaktere früher in aller Gemütsruhe und Runde für Runde über den handgezeichneten Untergrund gezogen habt, sitzt euch jetzt die Zeit im Nacken. Ähnlich wie in Squaresofts *Parasite Eve* platziert ihr euren Charakter in Echtzeit und bemüht euch, in Windeseile den passenden Menüpunkt anzuwählen - bevor euch der monströse Feinde da trifft, wo's am meisten weh tut! Damit ihr im Zweifelsfall flugs ausweichen könnt, sind eure Kämpfer nicht mehr an einen festen Standort gebunden, sondern können frei über das Spielfeld bewegt werden: Besonders dann ein nützliches Feature, wenn euch der fette Oberdämon mit einer Flammenlanze einheizen will!



Anime-Fans frohlocken: Endlich wieder ein stylischer Esoterik-Krimi in Manga-Machart!

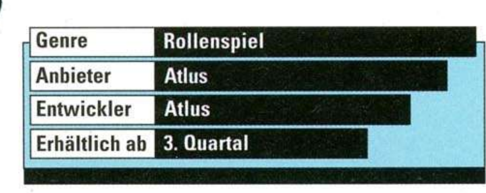
3D-Ausflug ins Dungeon

Erforschen eure Helden einen Handlungsschauplatz oder lädt euch ein Protagonist zum Schwätzchen ein, seht ihr die Manga-Kulissen von schräg oben - geht's dagegen im Dungeon oder in den Korridoren eines Konzerngebäudes zur Sache, wechselt Atlus in die Ego-Perspektive: Ab sofort seht ihr Gänge, Treppen und Türen in 3D - während ihr in klassischer PC-Manier und stufenlos nach vorne prescht.
Erst wenn ihr eine Tür öffnet und das nächste Plot-Intermezzo eingespielt wird, seht ihr eure Alteregos wieder: Und die sind - die Anime-Freunde unter euch werden's ganz besonders begrüßen - nicht im üblichen Kopffüßler-Stil gehalten, sondern werden als vollwertige Manga-Mädels und straffe Nippon-Burschen präsentiert. „Wie im Zeichentrickfilm!" lautet die Devise - und Atlus' Grafikzauberer haben sich in den letzten drei Jahren alle Mühe gegeben, ihre schrillen Vorstellungen abstrichfrei umzuetzen. ■ *(rb)*

Der Vorgänger



War seiner Zeit schon früher voraus - und ist bei vielen der Fantasy-geprägten Rollenspieler damals auf taube Ohren gestoßen.
Eigentlich unverständlich: Denn schon der erste *Persona*-Teil lockte mit stilvoller Präsentation, hübscher Zeichentrick-Optik und jeder Menge Neuerungen. Zwar war das spirituelle Spielkonzept etwas behäbig - aber das hat der Insider damals gerne in Kauf genommen!



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Atlus
Entwickler	Atlus
Erhältlich ab	3. Quartal

E3: PlayStation-Highlight

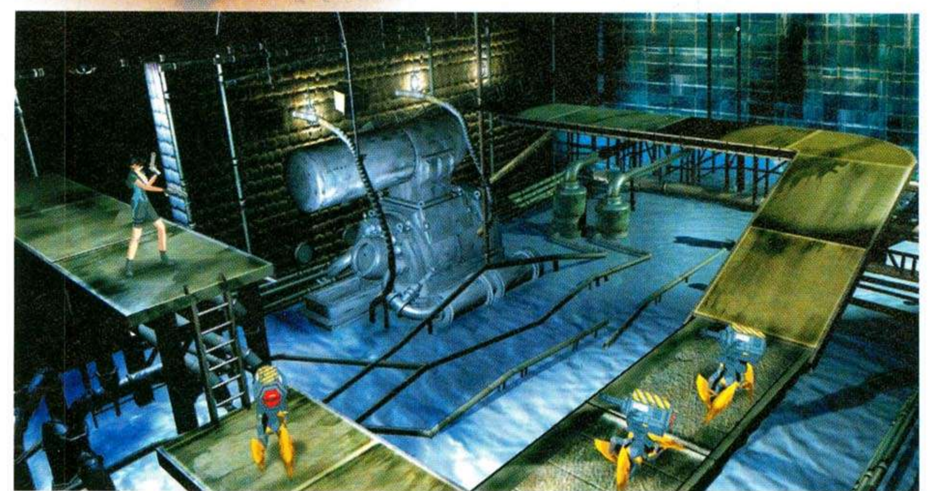
Fear Effect 2 - Retro Helix

Polygon-Heldin Hana stand Lara Croft in Nichts nach: Clever, sexy und schlagkräftig. In Retro Helix lässt Sie Euch an Ihrem zweiten Abenteuer teilhaben.





Steht wieder im Vordergrund: Profi-Killerin Hana vor ihrem Fear Effect-Abenteuer.



Noch keine fertige Spieloptik, aber dicht dran: Eure Polygon-Heldin hechtet durch vorgerendertes Terrain und beschießt 3D-Gegner. Für das fertige Spiel wird die Kulisse auf die PlayStation-Auflösung runtergerechnet.



In Rückblenden seht ihr, wie sich Hanas Team formiert hat: Hier eine Kollegin aus vergangenen Tagen.



Hmm... ob sich Hana den schicken Schwimmanzug bei Kollegin Lara geliehen hat?

In *Fear Effect 2 - Retro Helix* trefft Ihr zunächst auf das altbekannte Team: US-Comic/Manga-Girl Hana sowie ihre Killer-Kollegen Glas und Deke. Neu auf der Besetzungsliste ist Rain Quin, ein alter Freund von Hana, der sich der Truppe anschliesst.

Die Story dreht sich um Rain's teuflische Schwester, die auf der Seite des Bösen für allerlei Trubel sorgt. Ausserdem erfahrt Ihr, wie sich das Team um Hana kennengelernt hat. Die Geschichte wird wie zuvor von einem Hauch chinesischer Mythologie beeinflusst.

Das Gameplay und der Aufbau wurden in *Fear Effect* 2 unverändert beibehalten: Ihr steuert Eure Polygonhelden durch Full-Motion-Videosequenzen, die dank neuester Motion FX-Technik mit zahlreichen Animationen veredelt sind. Die Zeiten bewegungsloser *Resident Evil*-Hintergründe sind ein für alle mal vorbei, denn die *Fear Effect*-Grafik vermittelt nicht nur ein cineastisches Flair, sondern auch ein hohes Mass an Lebendigkeit. Obwohl Kronos für das Sequel nicht gerade viel Zeit hat, wurde doch Wert darauf gelegt, die Optik nochmals zu steigern und die PlayStation stärker auszureizen. Vor allen den ausdauernden Ladepausen, die in *Fear Effect* nach einem Bildschirmtod an Euren Nerven zerrten, wurde der Kampf angesagt. Eine halbe Minute (wie bisher) sollt ihr deshalb nicht mehr warten, bis Ihr per "Continue" erneut einen Versuch wagen könnt.

Ebenfalls überarbeitet wurde die Menüführung – die ist zwar noch immer stark mit der des Vorgängers verwandt, aber dafür deutlich benutzerfreundlicher.

Einmal um die Welt

Fear Effect führte Euch an viele abwechslungsreiche Orte. Wart ihr zu Beginnnoch in einer *Blade Runner*-angehauchten Science Fiction Kulisse unterwegs, hat es euch anschließend in den tiefsten Dschungel verschlagen. Auch *Fear Effect* 2 führt Euch zu etlichen interessanten Schauplätzen rund um den ganzen Globus: Hong Kong, New York und eine unheimliche einsame Insel sind nur ein paar der insgesamt acht Stationen, an denen Hana auf Gangsterjagd geht.

Insgesamt dürft Ihr vier Charaktere steuern, die Ihr Polygon-Leben je nach Story und Situation in Eure Hände legen.

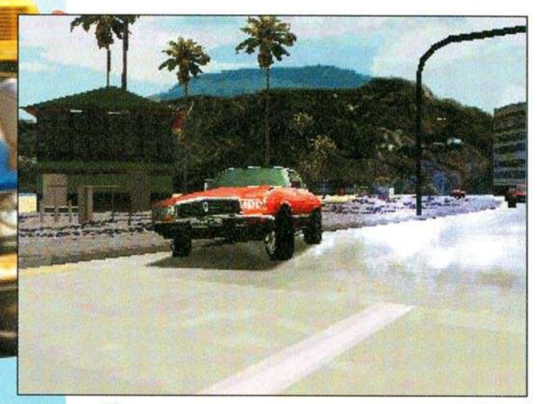
Für Abwechslung wurde aber auch auf der Gegenseite gesorgt: Fast siebzig verschiedene Freind-Typen rücken Euch zu Leibe und müssen mit Eurem futuristischen Waffenarsenal in Schach gehalten werden. Doch der Gnadenschuss ist nicht immer die beste Lösung, und so kommt Ihr an einigen Stellen einfacher weiter, wenn Ihr Euch ohne grosses Aufsehen in bewährter *Metal Gear*-Manier an Euren Feinden vorbei- bzw. an sie heranschleicht. ■ *(fm)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Kronos
Erhältlich ab	4. Quartal 2000

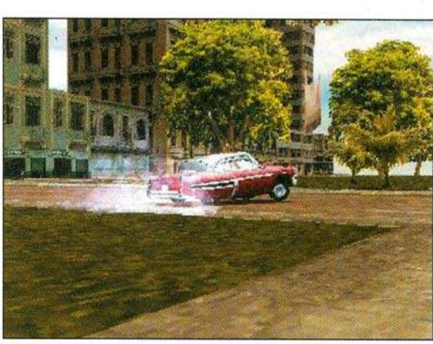
E3: PlayStation-Highlight

Driver 2

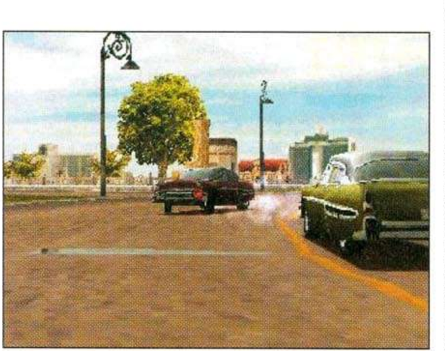
Abgebrühte Gangster, rauchende Kanonen und schnelle Autos: In Driver 2 mischt Ihr als Undercover-Cop Mafiosi und Kleinkriminelle auf.



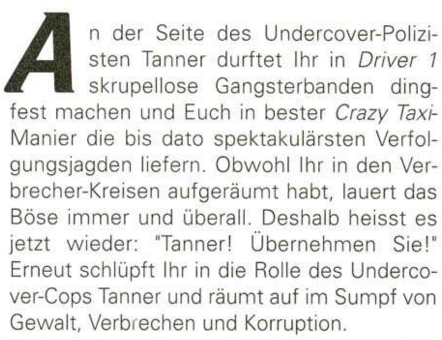
Da qualmt der Asphalt: Im Vorgänger hat man noch mehr Wert auf optische Details gelegt.



Mit quitschenden Reifen durch den Park: Tanner kürzt bei einer Verfolgungsjagd ab.



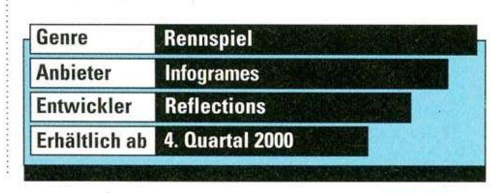
Haarscharf: Wer im Gegenverkehr nicht aufpaßt, dem wird in Nullkommanichts die Karosserie verbeult.



An der Seite des Undercover-Polizisten Tanner durftet Ihr in *Driver 1* skrupellose Gangsterbanden dingfest machen und Euch in bester *Crazy Taxi*-Manier die bis dato spektakulärsten Verfolgungsjagden liefern. Obwohl Ihr in den Verbrecher-Kreisen aufgeräumt habt, lauert das Böse immer und überall. Deshalb heisst es jetzt wieder: "Tanner! Übernehmen Sie!" Erneut schlüpft Ihr in die Rolle des Undercover-Cops Tanner und räumt auf im Sumpf von Gewalt, Verbrechen und Korruption.
Für das Sequel haben sich die Macher von Reflections einige Neuerungen einfallen lassen - damit die rasante Racing-Action noch spannender wird.
Die Grafik-Engine, die Euch im Vorgänger die aufwendigsten Stadt-Kulissen neben *Crazy Taxi* lieferte, wurde dezent verbessert: Flüssiger, detaillierter und bunter präsentieren sich die Polygon-Schauplätze, in denen viele neue architektonische Bauten Euer Auge erfreuen. Die Städte in *Driver 2* wurden der Realität entnommen und so fahrt Ihr durch die pompösen Polygon-Ebenbilder von Las Vegas, Rio, Chicago oder Havana. Der typische 70er-Jahre-Look des ersten Teils bestimmt wieder das dreidimensionale Stadtbild. Abgesehen von der grafischen Überarbeitung wurde die ausgeklügelte Fahrphysik der Autos beibehalten: Nirgendwo kracht, scheppert und crasht es so schön wie in *Driver 2*! Das Strassen-Netz zeigt sich nun komplexer, fordert Euch mit weit geschwungenen Kurven und zahlreichen Abzweigungen.

Frischluft tut gut!

Neu ist für Tanner die Möglichkeit, seinen Wagen zu parken: Verlasst Euer Gefährt wann immer Ihr wollt, erkundet die lebhafte Stadt und wechselt á la *GTA 2* in ein anderes Vehikel. Da der Fuhrpark gehörig erweitert wird, könnt Ihr jetzt sogar hinter dem Steuer eines Busses oder eines Trucks sitzen. Selbst Gebäude dürft Ihr betreten, denn in einigen Missionen müsst Ihr jemanden aufspüren oder einen bestimmten Gegenstand besorgen. Klar, dass Tanner dabei auch mal die Beine in die Hand nehmen muss und zu Fuss die Verfolgung aufnimmt.
So bitetet euch *Driver 2* über vierzig Missionen, die nicht nur stärker in die Story integriert wurden, sondern auch linearer verlaufen als zuvor.
Ein Schwachpunkt von *Driver 1* waren die qualitativ durchschnittlichen Render-Videos. Da das Entwicklerteam nun mehr Zeit hat, werden die für die Story wichtigen Zwischensequenzen gehörig überarbeitet. So wurde besonderen Wert auf synchrone Lippenbewegungen bei den Dialogen gelegt.
Um das explosive Racing-Paket abzurunden, sind auch neue Spielmodi am Start: Neben einem Racing Mode (fahrt gegen die Zeit) ist auch ein Multiplayer-Modus für spannende Zweispieler-Rennen mit dabei. ■ *(fm)*



Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Reflections
Erhältlich ab	4. Quartal 2000

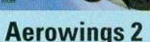


Auf der E3: Sega und Dreamcast

Online-Offensive

Mit konkurrenzloser Software-Palette und Online-Aufgebot gegen den drohenden PS2-Start: Sega zeigt der Konkurrenz die Zähne.





Aerowings 2



NFL 2K



Virtua Tennis



The Mummy



POD 2



Im Zentrum der Aufmerksamkeit: Segas Network-Auftritt für Internet-Spiele wie *Phantasy Star Online.*



Schon vor der Messe kursierten Gerüchte um die Schließung europäischer Sega-Niederlassungen und katastrophale Geschäftsjahresbilanzen. Auf der Messe selber indeß zeigte sich der japanische Arcade-Riese so stark wie noch nie: Ganz im Stile des amerikanischen Dreamcast-Erfolgs trat Sega agressiv und selbstsicher auf - vom stylischen Stand-Design bis hin zu den Marketing-Plänen für's neue Quartal.

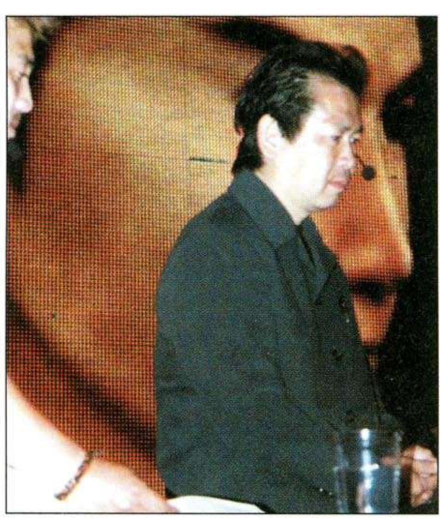
Hatte man den virtuellen Viren-Scan am Eingang überstanden, ging's ins interaktive Online-Reich: Auf dutzenden TV-Schirmen und Displays konnten Messebesucher zum ersten Mal auf dem Dreamcast Netzwerk-Gefechte austragen - darunter in erster Linie Konvertierungen indizierter PC-Shooter, aber auch Sega-eigene Entwicklungen wie die Multiplayer-Ballerei ***Outtrigger***. Das heiß ersehnte Internet-Rollenspiel ***Phantasy Star Online*** dagegen lief leider nur als - eindrucksvolle - Video-Demo. Spielbare Kost fand der hungrige Rollenspieler an den Displays von Segas ***Eternal Arcadia*** (siehe letzte Ausgabe) und der Fortsetzung zum Kult-Rollenspiel ***Grandia*** (erscheint hierzulande über Ubi Soft).

Weniger abenteuerlich, aber dafür umso fitter zeigten sich Sega mit ihrer neuen Sportspiel-Serie: Unter dem Label ***Sega Sports*** erscheinen Umsetzungen amerikanischer Mannschaftssportarten - darunter Grafikperlen wie die Football-Simulation ***NFL 2K*** und ***NHL 2K*** für die Basketballer-Fraktion.

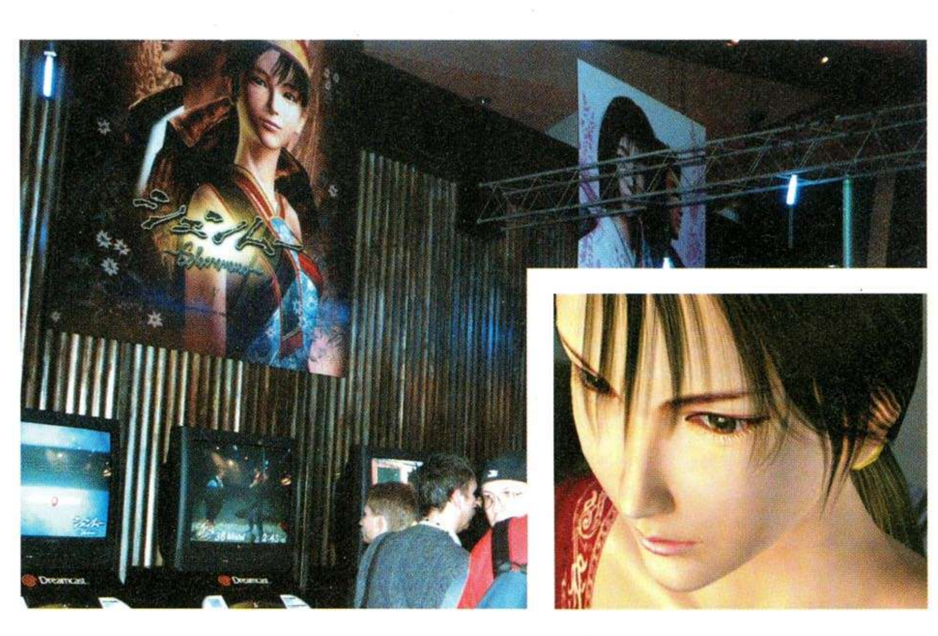
Wer ruhigeren Sport bevorzugt, freut sich auf ***Virtua Tennis***, Freunde des futuristischen Rennsports warten mit ***P.O.D 2*** von Ubi Soft auf die Fortsetzung einer namenhaften PC-Raserei.

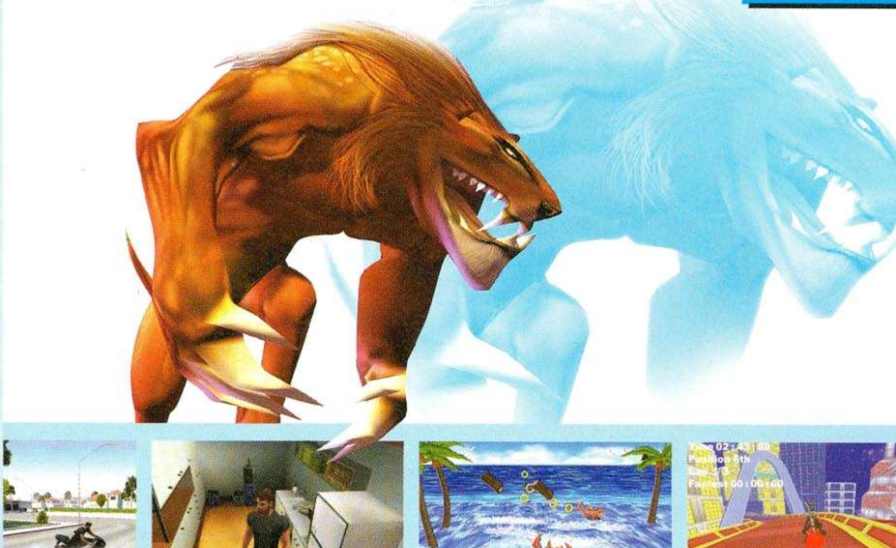
Third-Party-Gold

Aber nicht nur Ubi Soft beschert dem Dreamcast hochkarätige Software: Außer Electronic Arts versorgt jeder große Publisher die Sega-Konsole mit reichhaltigem Spiele-Aufgebot. Kein Wunder: Die PC-verwandte Systemarchitektur legt die Umsetzung erfolgreicher

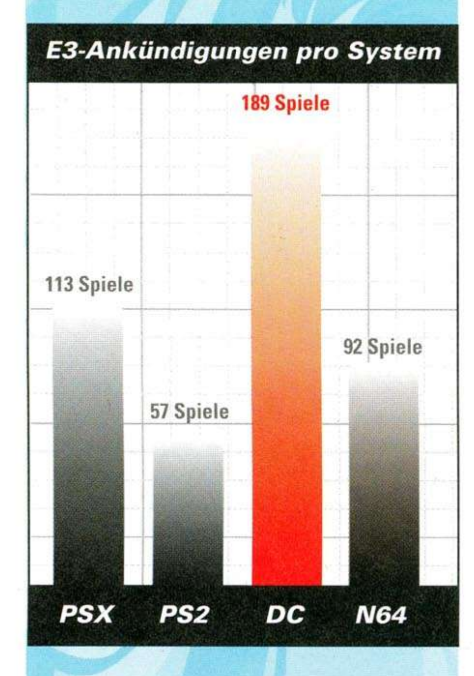


Nach wie vor das begehrteste Spiel: Suzuki höchstpersönlich führte die US-Version von *Shen Mue* vor.





Headhunter Sonic Shuffle L. Tunes Space Race



PC-Titel nahe - und war der gleiche Titel auch für die PlayStation 2 zu sehen, schnitt die Dreamcast-Version in fast allen Fällen besser ab (mehr VRam, leichter konvertierbar). Von Midway bis Infogrames, von Filmlizenzen wie ***The Mummy*** bis hin zu prominenten PC-Portierungen wie ***Driver*** - über Nachschub können DC-Besitzer nicht klagen. Ob Fortsetzung oder Innovation, ob ***Soul Reaver II*** oder das schrille ***Jet Grind Radio*** - im Augenblick seid ihr mit mit keiner anderen Hardware so gut bedient wie mit der Sega-Konsole.

Noch besser: Um ihre Kunden endlich ins Internet zu bringen, haben Sega eine großangelegte Werbeoffensive geplant - mit einer Geschenkaktion als Startschuß: Wer sich in diesen Tagen bei der Dremarena anmeldet, der bekommt ein kostenloses ***Chu Chu Rocket*** frei haus!

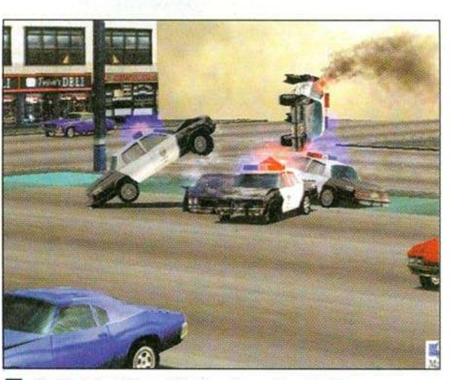
Nicht mehr ganz so aktuell, aber im Westen noch immer sehnlichst erwartet ist Yu Suzukis ***Shen Mue***: Segas japanischer Entwicklungschef ist extra aus Fernost eingeflogen worden, um vor versammelter Menge die englisch synchronisierte Fassung seines Edel-Adventures zu präsentieren - für jeden Sega-Fan ein Großereignis.

Zwiespältig dagegen die jüngste Meldung aus dem japanischen Hauptquartier: Der japanische Sega-Boss Shoichiro Irimajiri (60) tritt zurück - laut dem Online-Nachrichtendienst CNN, um für die Restrukturierungsmaßnahmen seines 16 Jahre älteren Nachfolgers Isao Okawa Platz zu machen. In seiner neuen Position soll er für das Design der Folgekonsole verantwortlich sein. ■ *(rb)*





Dicke Mukkies und fette Wummen: Segas Multiplayer-Schlacht *Outtrigger* für den Dreamcast.



Endlich in HiRes: Mit der doppelten Auflösung macht *Driver* gleich doppelt so viel Spaß!



Hat kurz nach der Messe die Firma verlassen: Der japanische Sega-Chef Shoichiro Irimajiri tritt zurück und will sich um die Entwicklung der nächsten Sega-Konsole kümmern.

And the winner is...

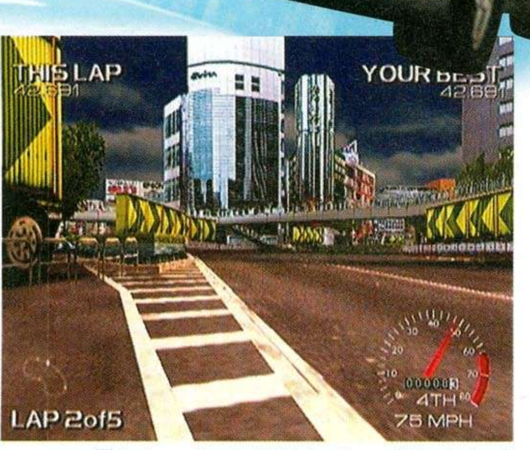


... Sega selber! Kein anderer Publisher außer Konami hat auf der diesjährigen E3 so viel Zulauf verzeichnet.... der Sega-Stand war konkurrenzlos edel, riesengroß und zu jeder Zeit brechend voll. Tolle Bühnen-Shows, ein *Spacechannel 5*-Dance-Ensemble und zahllose Displays!

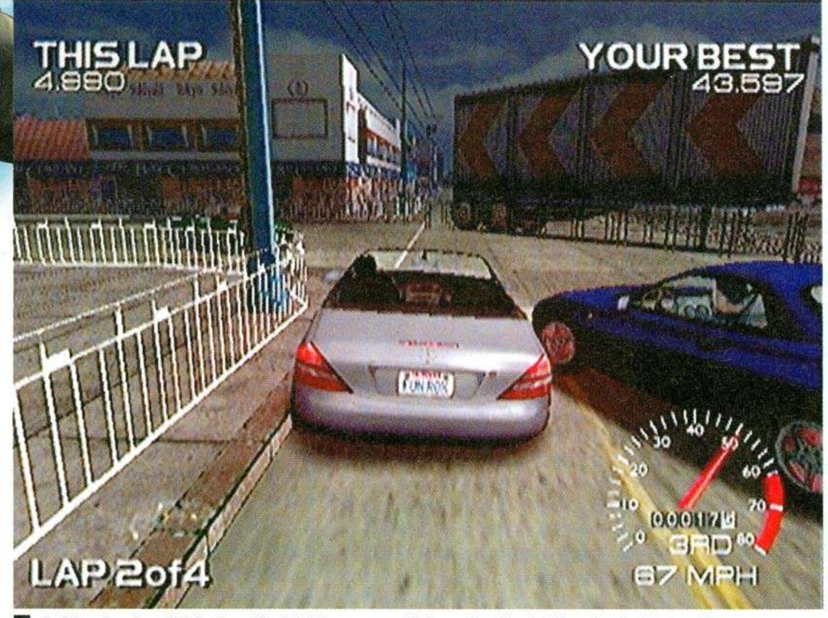
E3: Dreamcast-Highlight

MSR: Metropolis Street Racer

Hetzjagd durch Tokyo, Sightseeing in London oder Shopping in LA – mit 200 PS um die Welt!



Let's go shopping! Tokio's grösstes Einkaufsviertel aus der Fahrer-Perspektive.



Auf der Jagd nach frischem Fisch? Morgens am Hafen – der ideale Platz für ein kleines Rennen...

Der MSR-Fuhrpark

Das Team hinter *Metropolis Street Racer* hat sich redlich bemüht, eine hübsche Auswahl edler Traumkarossen zusammenzustellen: In unserer Liste findet ihr sämtliche Automarken, darunter die jeweiligen Automodelle.

Alfa Romeo
Alfa 156
GTV
Spider

Audi
TT Coupe
TT Roadster
A3

Fiat
Barchetta
Coupe

Ford
Mustang

Jansen
S-V8

Mazda
MX-5 (Miata)
Roadster
RX-7

Mercedes
SL
SLK

Mitsubishi
Eclips ('99)
Eclips Spyder
3000GT
GTO
FTO
Lancer Evolution VI

Nissan
Silvia
Fairlady Z
Skyline

Opel
SpeedSter
Astra Sports
Astra Coupe

Peugeot
206 - 406

Renault
Megane
Spider
Sport Clio

Rover
MGR
MGF

Toyota
Celica
MR-2
M-RS
Supra

TVR
Chimaera

Vauxhall
VX220
Astra (Coupe)

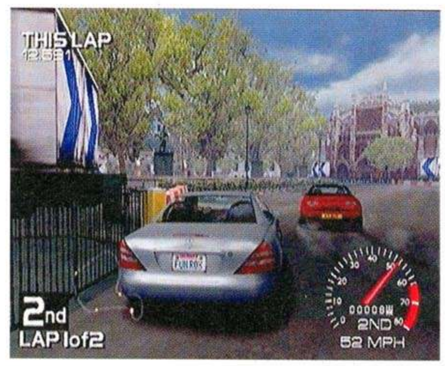
Dreamcast-Besitzer mit Hang zu realistischen Rennspielen haben ein großes Problem: Mit PC-Portierungen, Arcade-Umsetzungen und Beat'em-Ups können sie sich gegenseitig beinahe totschmeißen, aber richtig hemmungslos gerast wird nur auf der "bösen" Konkurrenz-Konsole! Mit *Metropolis Street Racer* verspricht Entwickler Bizarre Creations nun endlich Abhilfe – und wir haben uns auf der diesjährigen E3 anhand einer weiter fortgeschrittenen Version ein genaues Bild des potentiellen Rennspiel-Knüllers gemacht.
Schon vor gut fünf Monaten hatte sich eine frühe Preview-GD-Rom in das Redaktions-Dreamcast verirrt – da sich unser Polygon-Fahrer hier allerdings noch vollkommen alleine auf weiter Textur-Flur befand, konnten wir eigentlich nichts anderes machen, als herum zu kurven und die üppige Grafikengine zu bewundern.
Das Problem mit der jetzt veröffentlichten Version: Nun könnt ihr zwar gegen bis zu vier weitere Fahrer antreten – doch leider nur auf einer einzigen Strecke. Die restlichen Modi unserer Preview-Version beschränken sich auf einen Gegenspieler bzw. den Kampf gegen die Zeit.

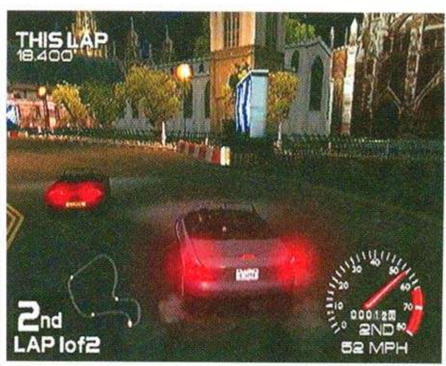
Sega geht mit der Zeit

Schon in unserer Februar-Ausgabe haben wir über ein ganz besonderes Feature von *Metropolis Street Racer* spekuliert, jetzt hat es sich bewahrheitet: Dank eurer Dreamcast-internen Systemuhr entspricht die jeweilige Spieltageszeit nämlich exakt der "Realität". Wenn ihr also zur deutschen Mittagszeit eure *MSR*-Proberunden dreht, werden im benachbarten London gerade die ersten Frühstückstische gedeckt – und im weit entfernten San Francisco freut man sich über einen herrlichen Sonnenaufgang. Eine transparente Uhr im Hintergrund des Hauptmenüs erinnert euch dabei stetig an die korrekte Uhrzeit ... schließlich wollt ihr ja kein Rennen in einer der drei Metropolen verpassen!
Leider sind jedoch auch in dieser zweiten Preview-Version noch nicht alle Optionen frei aunwählbar - gerade das Fehlen der "Free Run"-Option (vollständig freies Befahren der ausgewählten Stadt ohne Streckenbegrenzungen) und des versprochenen "Gang Battle"-Storymodus stimmt uns skeptisch. Woran liegt's? Hat Bizarre noch keine Zeit gehabt, die beiden Features fertig zu stellen - oder fordern Texture- und Polygon-Overkill die Hardware schon zu sehr?

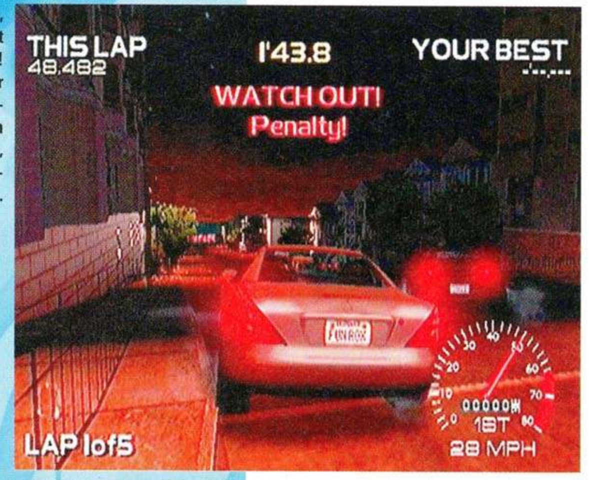
Augenschmaus

Der bisher beeindruckendste Aspekt von *Metropolis Street Racer* ist ganz klar die detaillierte Grafik. Liebevoll wurden die berühmtesten Metropolen der drei Szenarien Europa, Japan und Amerika nachgebildet – ein kurzer Blick genügt, und man erkennt die jeweiligen Städte sofort wieder. Durch Werbetafeln bekannter Labels wie Coca Cola, McDonalds oder Nescafé wird das realistische Flair zusätzlich verstärkt – wer schon einmal in einer der "nachgebauten" Städte





Rechts seht ihr London bei Nacht, links am (wie für London üblich) nebligen Morgen.

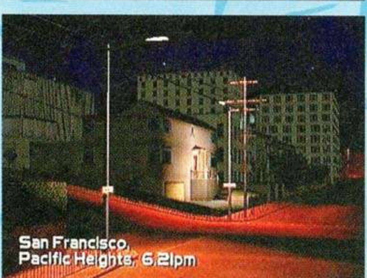


Ansehen, aber nicht berühren! Rempelt ihr einen der gegnerischen Fahrer an, hagelt's Strafpunkte.

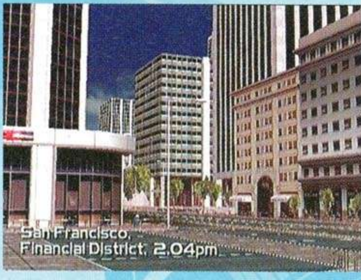


Beeindruckend! Der Zweispieler-Modus zeigt weder Pop-Ups noch Ruckel-Anfälle.









war, wird sich früher oder später bei einer Art "virtueller Besichtigungstour" durch das Polygon-Pendant ertappen.
Ähnlich detailverliebt hat sich Entwickler Bizarre Creations mit den unterschiedlichen Boliden beschäftigt – obwohl sich unsere Version zwar vehement weigerte, ein anderes Auto als den schicken SLK 230 (je nach Tageszeit und Wetter als Coupe- oder Roadster-Variante) herauszurücken, hatten sich unsere Gegenspieler schon ans Steuer von allerhand anderen Edel-Karossen geklemmt. Und die können sich wirklich sehen lassen – hübsche Lichteffekte, edles Polygon-Chassis und jede Menge Details wie Bremsleuchten, Reifenqualm oder glühende Bremsscheiben ... hat da jemand etwa heimlich *Ridge Racer V* gespielt? Zumindest gibt's einige der neuen Details erst, seitdem Namcos PS2-Raserei am Rennspiel-Start ist.
Allerdings basieren die *MSR*-Boliden auf realen Automobilmodellen (siehe Kasten links), mit Namcos futuristischen High-Speed-Monstern haben sie herzlich wenig gemein.
Nettes Feature für den Cabrio-Fan: Hinter dem Steuer des Wagens sitzt euer polygonales Alter Ego. Das hat zwar noch einen ziemlich dämlichen Gesichtsausdruck, aber lenken und schalten kann es schon jetzt wie ein "Echter".

Klinisch schön?

Eine Überschrift, die sich zwiespältig liest – nicht ohne Grund! Sie beschreibt nämlich die beiden bisher größten Mankos unserer *MSR*-Preview-Version: Die sterile Grafik und der Mangel an Geschwindigkeit.
Oder – um es anders auszudrücken: Eure Fahrten durch die detaillierten Metropolen erfreuen zwar das Auge, doch sobald ihr euch an der opulenten Optik satt gesehen habt, wirken die leblosen Städte reichlich trist. Fußgänger, Zivilverkehr oder andere interaktive Elemente suchten wir in der Preview-Version noch vergebens - aber schließlich will es auch kein *Crazy Taxi*, sondern eine Simulation sein. Hinzu kommt - wenigstens bei unserem „Testwagen" - der Geschwindigkeitsmangel, trotz zahlreicher Polygon-PS unter der Motorhaube wollte unser SLK 260 einfach nicht auf Touren kommen.
Insgesamt fühlten wir uns wie in einer 128-Bit-Version von *Porsche Challenge*: Man rollt in gemäßigtem Tempo über die Strecke und hält sich entweder vor oder hinter der dicht zusammen fahrenden Konkurrenz – packende Zweikämpfe oder "Massenschlachten" á la *Gran Turismo* waren noch keine zu sehen. Aber wie gesagt: Wir beschreiben hier lediglich eine Preview-Version, laut Sega wird noch ausgiebig an dem Titel gearbeitet, und laut den redaktionsinternen Sportwagen-Besitzern fahren sich die „gemütlichen" Rennen immerhin realistisch.
Und wer alter Rennspielhase ist, weiß: Habt ihr erst einmal die schnelleren Modelle freigespielt, braust man gleich viel zügiger über den Parcours. Was uns besonders am Herzen liegt: Bitte überarbeitet unbedingt die häßlichen Fahrer! Die Jungs schauen reichlich dämlich aus der Textur-Visage.■ *(sk)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Bizarre Creations
Erhältlich ab	3. Quartal

E3: Dreamcast-Highlight

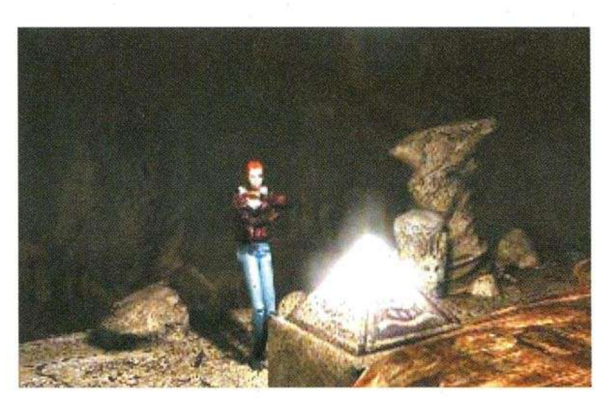
Alone in the Dark 4

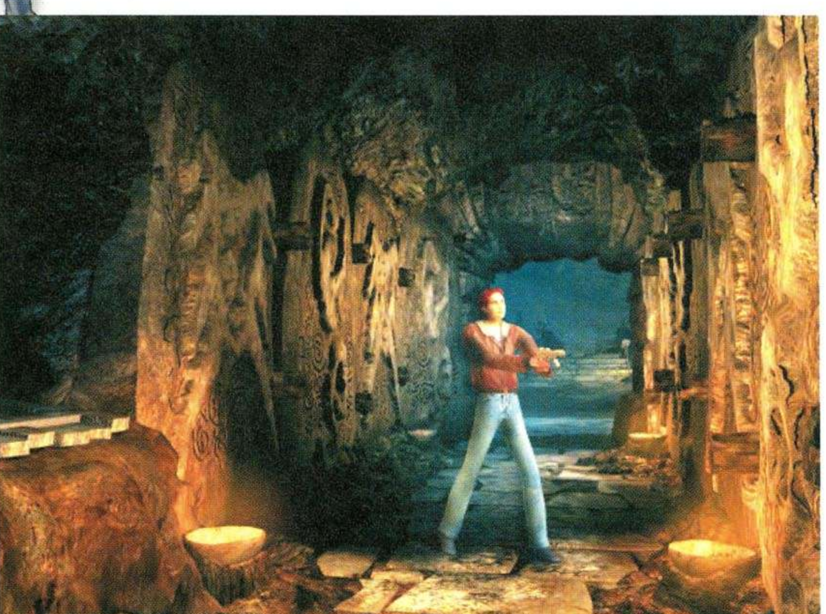
Noch herrscht Schonzeit für Claire & Chris, doch neue Details zu *Alone in the Dark 4* bringen die Resident-Evil-Sippe schon jetzt ins Schwit-





Lichteffekte für schaurige Stimmung: Euer Held schleicht durch einen düsteren Korridor.





Kollege Indy läßt grüßen: In den Katakomben entdeckt ihr die Spuren einer verflossenen Kultur... und jede Menge unheimliche Wandreliefs.



Gruselig, aber dennoch verträumt: Viele Optiken wurden mit Weichzeichnungsfiltern bearbeitet.

Nachdem wir euch in fun generation 4/2000 in die mysteriöse Story um Edward Carnby eingeweiht haben, dringen aus den Entwicklungslabors von Dark Works neue, unheimliche Details zu *Alone in the Dark 4* in die Redaktion: Wer seit *Resident Evil: Code Veronica* eine "Abneigung" gegen starre Renderhintergründe hat, der wird sich wundern: In *Alone in the Dark 4* wird jeder Raum mit mehreren Lichtquellen ausgeleuchtet.

Marschieren Edward oder sein weibliches Gegenstück mit zitternden Knien und einer Kerze in der Hand durch die bedrohliche Kulisse, so wird das Kerzenlicht auf den Renderhintergründen perspektivisch einwandfrei dargestellt - wie in einer echten 3D-Kulisse. Selbst das unterschiedlich starke Flackern der Kerze wurde berücksichtigt. Der Trick ist ebenso einfach wie simpel, denn im Grunde sind die vorberechneten Hintergründe nichts anderes als einfache 2D-Tapeten. Intern wird aber jeder Raum als 3-D Objekt im Speicher abgelegt. Unbemerkt kann so der passende Lichteinfall berechnet werden. So erhellt Edward's Kerzenlicht viele dunkle Bereiche, in denen sich manchmal ein wertvoller Gegenstand aufspüren lässt. Aber Achtung! Das Licht zieht auch Feinde in Form von grotesken Monstern an, und oft springt euch aus einer finsteren Ecke eine mürrische Kreatur entgegen. Andere Mutanten fürchten dagegen das Licht und treten die Flucht an.

So gibt es rund zwanzig verschiedene Gegnertypen, von denen jede Kreatur ein individuelles Verhaltensmuster besitzt. Um sich gegen die Höllenbrut zu behaupten, kann Edward zehn verschiedene Waffen einsetzen. Euer Held kann sogar eine Leiter hochkraxeln und dabei gleichzeitig auf seine Verfolger feuern!

Ebenfalls schick: Edward's Polygonkörper besitzt einen wirklichkeitsgetreuen Schattenverlauf, der sich je nach Position zur Lichtquelle verändert – auch in den über 100 verschiedenen Sterbeanimationen.

Alone in the Dark 4 erscheint für PlayStation und Dreamcast: Laut Infogrames wird jede Version speziell auf die jeweilige Hardware zugeschnitten. Während Edward auf der PlayStation aus lediglich 600 Polygonen besteht, wurde sein Dreamcast-Gegenstück aus der fünfachen Menge an Vielecken konstruiert.

Für die Sprachausgabe engagierte Dark Works ausgebildete Schauspieler. Auch die Soundeffekte werden sorgfältig inszeniert: Über 50 unterschiedliche Klangmuster jagen euch Schauer über den Rücken. Ein ganz besonderes Highlight: Ihr könnt die Soundeffekte wahlweise aus der Sicht von Edward oder der Kamera wahrnehmen. Wählt ihr Edward, bewegen sich seine Schrittgeräusche stets auf dem gleichen Lautstärkepegel, während Umgebungsgeräusche je nach seiner Position zu- oder abnehmen. Im Kamera-Modus ist es genau umgekehrt: Hier werden Edward's Schritte lauter oder leiser - je nachdem, ob er in das Bild hinein- oder aus ihm hinausläuft. ■ *(fm)*

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Dark Works
Erhältlich ab	3. Quartal 2000



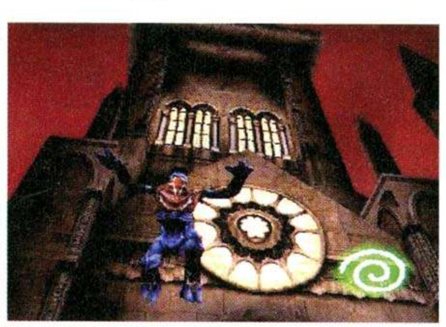
E3: Dreamcast-Highlight

Soul Reaver 2

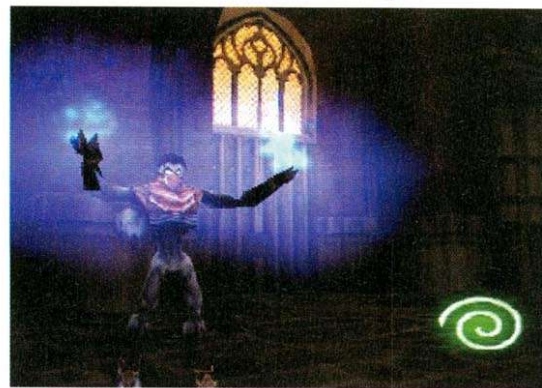
Tot, und doch so lebendig: Erneut muss Raziel für Recht und Ordnung im Land der (Un-)Toten sorgen.



Wie im Vorgänger: Ihr gleitet zwischen Kathedralen und Türmen hindurch.



Und hopp! Raziel springt von einer wuchtigen Menschenkirche in die Tiefe.



Mächtig magisch: Raziel wehrt sich nicht nur mit Lanze und Fackel, sondern wirft wieder mit magischer Energie um sich.

Teleporterpunkt: Bereits passierte Runenportale benutzt Raziel später als magischen Transmitter.

Euer Vampir orientiert sich in der Ego-Perspektive: Hier wechselt ihr gerade den Blickwinkel.

Blut, verweste Körper und Parallelwelten: *Soul Reaver* - Legacy of Kain war mit Sicherheit kein Action-Ausflug für Zartbesaitete. Doch Raziel ruht sich seitdem keinesfalls auf seinen Lorbeeren aus, sondern weiß, was er seinen Fans schuldig ist. In *Soul Reaver 2* macht sich der sympathische Ex-Vampir ein weiteres Mal auf in die Welt von Nosgoth. Hier hat Raziel nicht nur eine Rechnung zu begleichen, sondern auch zahlreichen ungeklärten Fragen nachzugehen. Das Ende des ersten Teils ließ nämlich vieles im Dunkeln, denn das Entwickler-Team von Crystal Dynamics litt unter Zeitdruck und konnte die ursprünglich geplante Storyline nicht mehr komplett umsetzen. Kein Problem, in *Soul Reaver 2* wird reiner Tisch gemacht! Raziel muss sich erneut gegen den finsteren Kain und seine mordlustige Meute behaupten. Aber es kommt noch schlimmer: Kain und seine Schergen reisen sogar durch die Zeit. Dass sie dabei weniger als friedliche Touristen, sondern mehr als Terroristen in den verschiedenen Zeitepochen zu Werke gehen, liegt auf der Hand. Raziel nimmt die Verfolgung auf, hetzt Kain durch längst vergangene Jahrhunderte bis hin zu den Ursprüngen der Vampire – immer auf der Suche nach seinem Schicksal und leckerem Untotenfleisch. Denn: Sein Lebenskonto stockt euer moderiges Konterfei nach wie vor durch Seelengenuß auf. Durchbohren und aussaugen!

Angriff der Vampir-Jäger

Das Gameplay bleibt weitgehend unverändert, sorgt mit einigen Ergänzungen aber für frischen Wind. So muss Raziel nicht nur viele neue Zaubersprüche lernen, sondern sich auch mit einer stark gewachsenen Feindesschar auseinandersetzen: Zeitreisende Dämonen, schaurige Lichtwesen und selbst Vampir-Jäger machen Raziel das Leben - oder besser - den Tod schwer.
Neben komplexeren Kämpfen bleiben auch Puzzles und Rätsel nicht auf der Strecke. Wem die Knobeleien im Vorgänger gefallen haben, der darf sich zusammen mit Raziel bei den umfangreicheren Puzzles den Kopf zermartern: In einem Rätsel müssen mehrere Spiegel in der richtigen Reihenfolge aufgestellt werden, so dass sie einfallendes Sonnenlicht auf eine ganz bestimmte Stelle an der Wand werfen.
Die Grafik-Engine hat Crystal Dynamics aus *Soul Reaver* übernommen, lediglich Feinheiten wurden verbessert. Im Gegensatz zur eher lieblosen PC-Konvertierung des Vorgängers sollen Texturen, Lichteffekte, Framerate und Polygonbauten diesmal für die Dreamcast-Hardware maßgeschneidert werden.
Für eine ergreifende Atmosphäre sorgt sowohl die professionelle Sprachausgabe als auch der filmreife Soundtrack: Wollen wir nur hoffen, dass sich das Entwickler-Team diesmal auch bei der Abmischung ordentlich ins Zeug legt. Wir erinnern uns: Bei hochkarätigem Audio-Equipment habt ihr nervige Knackgeräusche und unsauber abgemischte Bässe gehört. ■ *(fm)*

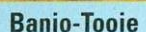
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	4. Quartal 2000

E3: Nintendo, Pokémon und N64

Qualität statt Quantität ?

Handverlesene Software-Perlen für jede Zielgruppe: Rare und die Mario-Sippe versorgen ihre Fans mit facettenreichen Spiele-Knüllern.





Banjo-Tooie



Dinosaur Planet



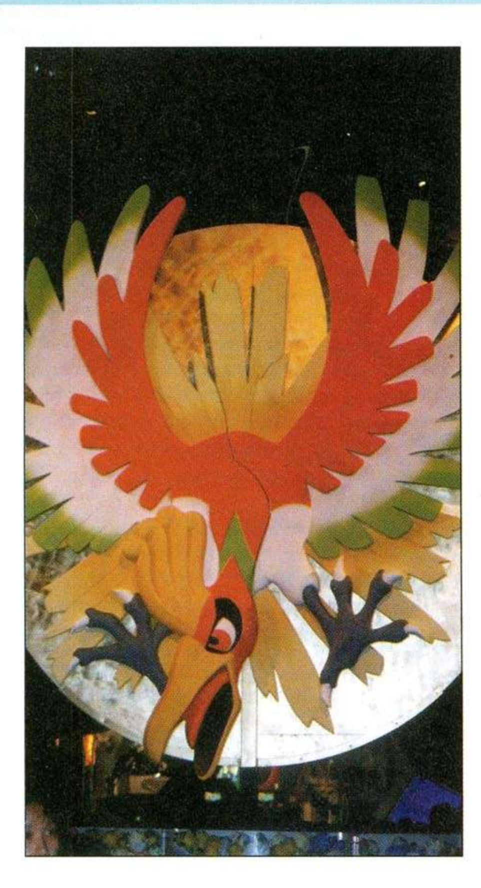
Eternal Darkness



Paper Mario



Zelda: Mask of Majura



Ganz wie gewohnt: PlayStation- und Dreamcast-User baden in Software, Nintendo-64-Spieler müssen mit weniger Highlights auskommen - aber dafür habe die es so richtig in sich! Denn außer der mittlerweile obligatorischen *Pokémon*-Welle (darunter das skurrile ***Hey you, Pikachu!*** mit Spracherkennung und Mikro-Aufsatz für die Joypad-Slots) war es vor allen Dingen wieder Hochkaräter-Schmiede Rare, die für Überraschungen gut war:

Von Hörnchen und Hörnern

Außer dem peinlich verspäteten Ego-Shooter ***Perfect Dark*** (den Action-Fans hierzulande wohl oder übel aus dem deutschsprachigen Ausland importieren müssen) zeigten die emsigen Briten ein fast fertiges ***Banjo-Tooie*** und das neue ***Conker***-Abenteuer ***Bad Fur Day***. Letzteres ist allerdings kein Knuddel-Abenteuer im gewohnten Nintendo-Stil mehr: Das Eichhörnchen hat sich in den vergangenen Monaten gehörig geändert - und soll das Image-Ruder des als Kinderspiele-Lieferant „verschrienen" Konzerns herumreißen - cooler, erwachsener... und kompromißloser. Details hierzu in unserem ausführlichen Vorschau-Bericht auf den Seiten 28 und 29.

Auch auf Rares überraschend angekündigten ***Dinosaur Planet*** konnten wir schon auf Abenteuer ausziehen: Präsentation und Farbwahl des Fantasy-Adventure erinnern frappierend an das Adventure-inspirierte *Jet Force* - wir vermuten hinter den den possierlichtierischen Hauptakteuren (ein fescher Fuchs-Krieger und eine süße Katzen-Magierin) die gleiche Engine wie hinter dem Action-Hit. Wer animalische Fantasy-Romane wie Hancocks „Die Saga von Atlanton" oder Lewis' „Chronicles of Narnia" (zigfach verfilmt) gelesen hat, weiß worum es geht: Um Mächte, Mythen, Schwerter und Monster geht es - nur das es diesmal keine muskel- und busenstrotzenden Helden sind, die sich dem Bösen entgegen stellen, sondern flauschige Tiermenschen. Und statt Drachen oder Orks sind es T-Rex und gehörnte Dinomenschen, die sich mit euren Charakteren anlegen

Aufschlag!

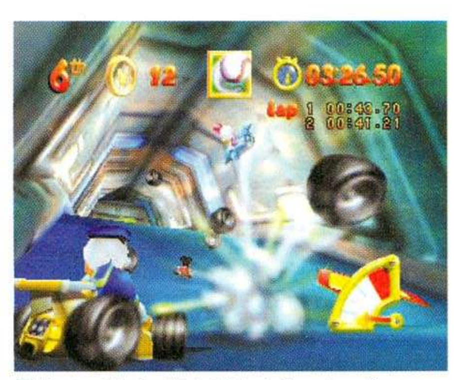
Auch für Mario-Fans ist wieder gesorgt: Nach dem Erfolg von *Mario Golf* geht die Mario-Sippe auf den Rasen: In ***Mario Tennis*** liefern sich Mario, Wario, Luigi & Co. heiße Tennis-Matches - Special-Moves und witzige



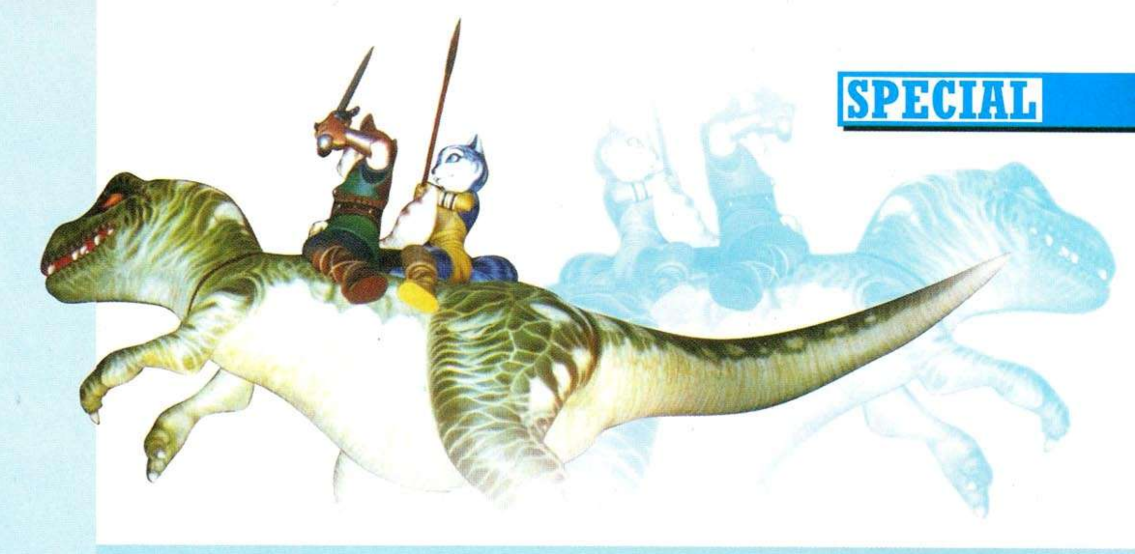
Dinosaur Planet: Neben *Zelda* war Rares Action-Adventure der vielversprechendste Titel für das N64.



Mit Schwert und Strategie gegen den bösen Fantasy-Feind: Quests *Ogre Battle*-Sequel für das N64.



Bunt und fetzig: Wird *Mickey's Speedway* die neue Fun-Racer-Referenz für den 64Biter?







Ogre Battle 64



Kirby 64



Mickey's Speedway

E3-Ankündigungen pro System

System	Spiele
PSX	113 Spiele
PS2	57 Spiele
DC	189 Spiele
N64	92 Spiele

Effekte inklusive.

Weniger dynamisch, aber mindestens genauso witzig geht's in Marios nächstem Rollenspiel-Ausflug zur Sache: Als inoffizieller Nachfolger von Squares und Rares 16Bit-*Mario RPG* lockt ***Paper Mario*** nicht nur mit den genre-üblichen Tabellen und Statistiken an dem Schirm. Vor allem die lieben Kleinen sollen sich in das interaktive „Pop-Up"-Buch verlieben und so seicht ins Reich der Rollenspiele eingeführt werden.

Ältere Abenteuer-Semester liebäugeln dagegen mit dem Horror/Fantasy-Crossover von den Silicon Knights: Wie das erste *Legacy of Kain* aus dem gleichen Software-Haus ist ***Eternal Darkness*** in einer mittelalterlichen und düsteren Kulisse angesiedelt. Offensichtlich überzeugt der Titel auf ganzer Linie, denn Nintendo war so von Silicon Knights' Machwerk angetan, daß sie den jungen Developer prompt aufgekauft haben - für die Entwicklung von finsteren Dolphin-Titeln.

Top secret

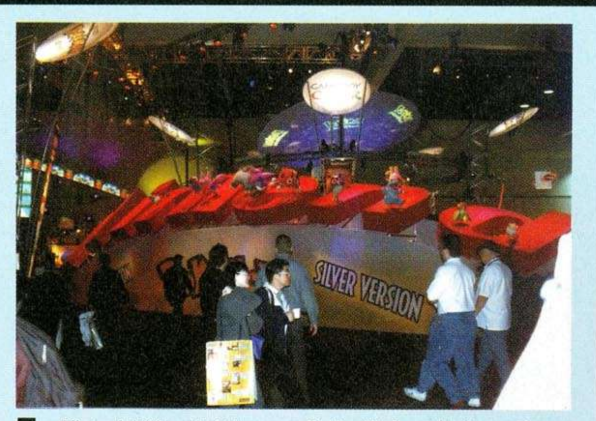
Im Gegensatz zu Sony und Microsoft hielten sich Nintendo in Bezug auf ihre Next-Generation-Planung bedeckt. Bis Ende nächsten Jahres sind es noch immer Game Boy und N64, die bei Nintendo den Ton angeben.

Grund genug, Nintendos Kleinsten mit immer stärkerer Software zu pflegen: Außer über ein neues Zelda und dem Pocket-Perfect Dark staunten wir über eine fast abstrichfreie Portierung des ersten 16Bit-***Donkey Kong Countrys***! ■



Bald ist es soweit: In *Banjo Tooie* schlüpfen Bär und Vogel in artenfremdes Fell-, Feder- oder Schuppenkleid.

And the winner is...



... Nintendo! Wie gehabt kommen die Top-Titel vom Hardware-Hersteller selber. Ob Eigenentwicklung, Rare-Spiel oder Star-Wars-Titel von Lucas Arts: Alles was Rang und Namen hat, bringt Nintendo hierzulande unter eigenem Label auf den Markt!



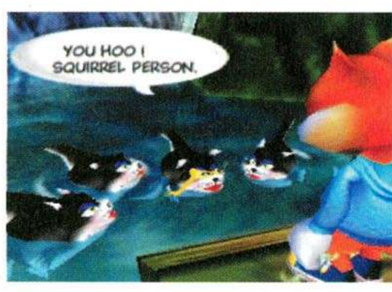
Tennis mal ganz anders: In *Mario Tennis* schlüpft ihr in die Turnschuhe von Mario, Donkey Kong & Co.

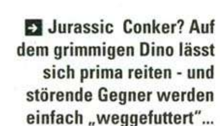
E3: Nintendo-64-Highlight

Conker: Bad Fur Day



Nix mehr mit Blumen, Bienchen und bunten Farben. Rare hat sich wohl selbst eine Überdosis Niedlichkeit verarbreicht ... und dreht jetzt komplett durch!

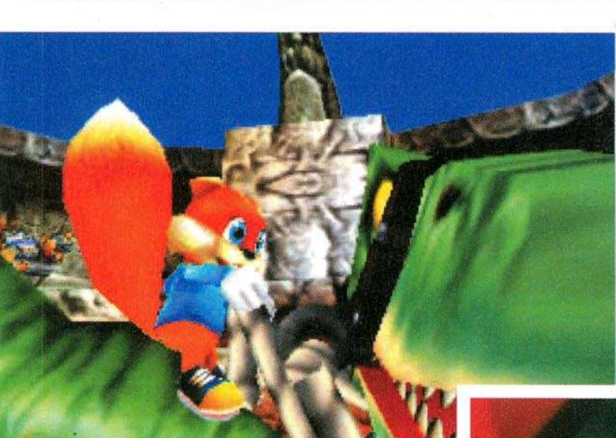




Jurassic Conker? Auf dem grimmigen Dino lässt sich prima reiten - und störende Gegner werden einfach „weggefuttert"...



Da freut sich das Nagetier! Durch Image-Wechsel zur dicken Kohle – so schnell kann's gehen!



Ob er damit die Rare-Entwickler meint...?



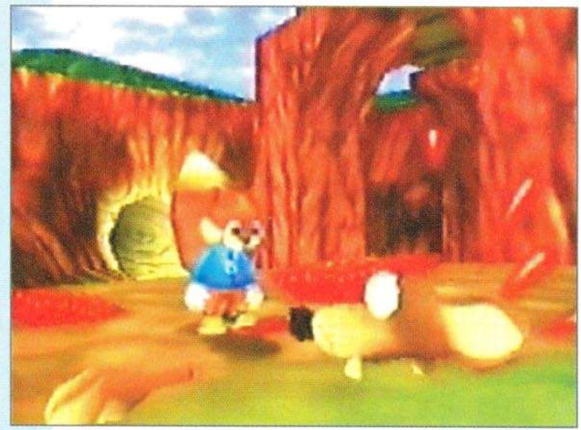
Wer erinnert sich noch an *Conker's Quest*? Das Jump'n'Run war ursprünglich für Ende `97 angekündigt, die besonderen Merkmale: Süß, bunt und unendlich knuffig. Tja, das könnt ihr jetzt vergessen - Schluss mit lustig! Nach drei Terminverschiebungen und ebenso vielen Titel-Änderungen schafft es Rare-Held Conker endlich auf 64-Bit-Terrain ... allerdings hat er sich in dieser Wartezeit doch ziemlich verändert! Wir hatten auf der E3 die Chance, eine weit fortgeschrittene Version des potentiellen Hits anzuspielen – und waren mehr als nur überrascht!

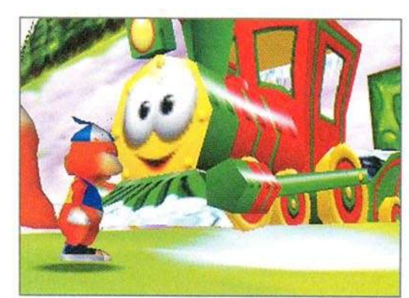
Saving Private Conker?

Schon das erste Echtzeit-Levelintro verdeutlicht, wie weit sich das flauschige Nagetier mittlerweile von der Ur-Version entfernt hat. Denn anstatt (wie die meisten seiner Genre-Kollegen) über blumige Wiesen zu sprinten, steht euer pelziges Alter Ego in voller Kriegsmontur mitten auf einem militärischen Landungsboot – kurz vor der Ankunft im Feindgebiet! Ziemlich missliche Lage ... besonders wenn man sich nicht mehr daran erinnern kann, wie man eigentlich dorthin gekommen ist. Seine "Kameraden" kann der verwirrte Conker jedoch leider auch nicht mehr befragen, denn kurz nach dem Öffnen der Bordluke zischen Schüsse durch die Luft – und lassen von den meisten seiner Cartoon-Kollegen nur noch blutige Polygon-Fetzen übrig. Klare Sache: Jetzt heißt es Pfoten in die Hand nehmen ... und unter Dauerbeschuss (an allerhand zermatschten Kriegs-Kollegen vorbei) ans rettende Ufer flüchten. Dort angekommen schnappt ihr euch dann flugs zwei Uzis – und stürzt euch mit gefletschten Nager-Zähnen in ein wahres Pixel-Blutbad!
Man mag es kaum glauben, aber die eben beschriebene Szene stammt nicht aus einer "Ab 18"-Cartoon-Persiflage des Spielberg-Hits "Der Soldat James Ryan", sondern ist den (kranken?) Köpfen der Rare-Entwickler entsprungen. Die Überlegung dahinter ist simpel, aber für eine als "Kinderkonsole" verschriene Plattform äußerst ungewöhnlich: Warum den Gegnern weiche Eicheln an die Polygon-Birne pfeffern, wenn man sie mit Granaten gleich häppchenweise in den Nintendo-Himmel befördern kann? Warum mit sprechenden Kürbissen Palaver abhalten, wenn man selbige auch am nächsten Pfahl aufspießen kann? Und warum bunt-texturierte Lokomotiven besteigen, wenn's im blutbefleckten Geschützpanzer doch viel gemütlicher ist?

Dumpfe Metzeleien...

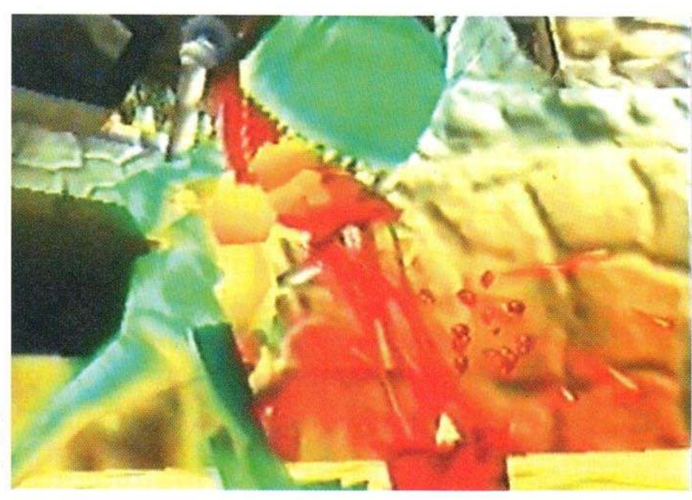
... gibt's deswegen bei *Conker's Bad Fur Day* allerdings nicht – die eben beschriebene Szene spielt ja auch nur in einer der acht anwählbaren Episoden. Und dass die Entwickler bei all ihren inhaltlichen "Exzessen" trotzdem nicht die Spielbarkeit vernachlässigt haben, zeigt sich spätestens in einem weiteren (treffenderweise als "Golden Shower" bezeichneten) Level. Hier seht ihr euch kleinen Feuer-Drachen gegenüberstehen, denen ihr mit euren regulären Waffen nicht beikommen könnt. Weiter geht es nur, wenn ihr die heiße Brut vollständig ausschaltet - aber wie? Auch diesmal ist die Lösung ebenso abgefahren wie logisch: Ihr stellt Conker unter einen der herumstehenden Zapfhähne und genehmigt euch ein paar kühle Liter Bier.
Das Resultat solltet ihr kennen: Die Augen glänzen, im Gesicht macht sich ein zufriedenes (Textur-)Grinsen breit – der Kerl ist voll! Was nun folgt, ist fast nicht zu glauben ... wenn auch für Kenner des leckeren Gebräus voll und ganz nachvollziehbar: Ihr wankt mit





Conker damals (rechts), Conker heute (links) – wir sparen uns jeglichen Kommentar!



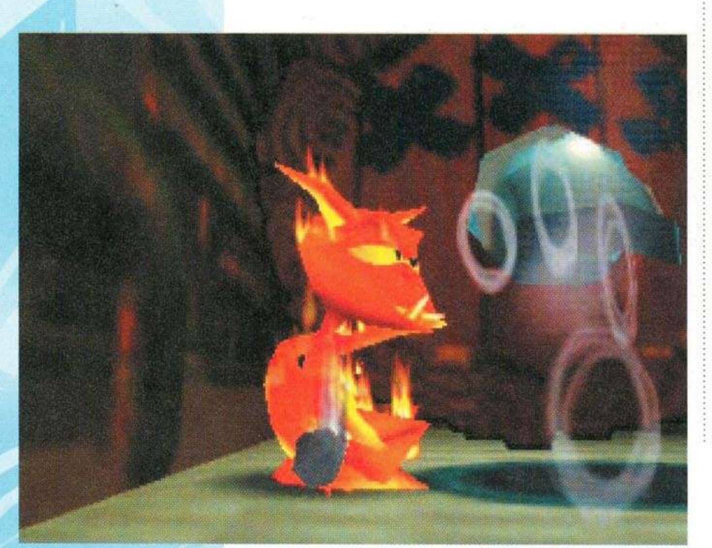


Mjamm... Conker's Dino-Reittier genehmigt sich ein Häppchen Feind – guten Appetit!



"Der Strahl ist gelb!" – Conker goes Commercial ... und macht uns den Yellow-Man.

Conker vor die störenden Feuer-Gegner, öffnet den Hosenschlitz und... lasst der virtuellen Natur ihren Lauf. Literweise!
Ähnliche Gags ziehen sich durch das ganze Spiel. Ob euer (eigentlich gar nicht so knuddeliger) Knuddel-Held mit feuer-furzenden Monstern kämpft, gegen dicke Steinzeit-Proleten zum "Knochen-Vergleich" antritt oder sogar den Tod persönlich lächerlich macht – der neue Conker ist fies, blutig, obszön ... und alles andere als stubenrein! Eigentlich entfernt sich *Conker's Bad Fur Day* derartig stark von allen gängigen Knuddel-Konventionen, dass man sich fragt, ob Rare der "neuen" Nintendo-Zielgruppe das "coole Image" mit dem Bleihammer einprügeln möchte...



Erst mal einen durchziehen... Ist sicher schwer, auf die Gefahren des Rauchens zu achten, wenn man schon „von Haus aus" als Feuerzeug fungiert!

Skurilles in 3D

Besonders beeindruckt waren wir von der detaillverliebten Grafik und den vielen witzigen Animationen: Wenn pralle Polygon-Brüste munter zum Takt der Hintergrund-Musik wippen, Dinos flüchtende Spielcharaktere in Fetzen reißen oder Gegner spontan explodieren (nur um kurze Zeit später in blutigen Bröckchen vom Himmel zu regnen), freut sich der "mündige" Spieler – und die Mutter hält ihrem Sprössling angewidert die Augen zu. So eine Sauerei!
Nein, für Kinder ist *Conker's Bad Fur Day* sicherlich nicht gedacht ... außer man möchte den Wortschatz seiner Schützlinge um ein paar "coole" englische Schimpfwörter bereichern! Denn der (trotz seines "rüden" Benehmens äußerst putzig anzuschauende) Conker plappert – wie alle anderen Charaktere auch – lippensynchron zu reichlich derber (aber mindestens ebenso guter) Sprachausgabe. Und getreu dem Motto "Harte Spiele erfordern harte Worte" nimmt er dabei kein Blatt vor den Mund!
Bisher sieht es so aus, als ob uns "Erwachsene" mit *Conker's Bad Fur Day* ein weiterer innovativer Rare-Titel erwartet – und wir hoffen doch stark, dass die Entwickler den eingeschlagenen Weg fortsetzen. Die lieben Kleinen haben schließlich schon genug Spiele! ■ *(sk)*

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	4. Quartal

E3: N64-Highlight

Zelda - Majoras Maske

Zelda in HiRes: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zieht sich Link Majoras Maske über!



Mit Majoras Maske schlüpft ihr in die Haut von fremdartigen Lebewesen - und schleicht euch so unbemerkt in ihr Reich. Hier seht ihr euren Elfen als Pflanzenwesen kämpfen.





Aus Klein und Schmächtig wird Groß und Dick: Der kleine Link als feister Felsenmensch in einer Eishöhle.





Link wird Opfer eines Überfalls: Ein maskierter Gauner stibitzt eurem Spitzohr nicht nur die magische Ocarnia, sondern klaut auch noch euer Pfer! Das ist selbst für einen abgebrühten Abenteurer wie Link zuviel, und so nehmt ihr sofort die Verfolgung auf. Die Jagd endet schliesslich in einer Höhle, in der Link in ein tiefes Loch stürzt. Zu seiner Verwunderung taucht er in einer geheimnisvollen, neuen Welt wieder auf. Bevor er sich grossartig Gedanken über den Verbleib seines Eigentums machen kann, bemerkt euer Held, dass sich der Mond kontinuierlich auf die Erde zubewegt. Die Kollision steht unmittelbar bevor, und ihr müßt schnellstens etwas unternehmen, um Links neue Heimat vor dem drohenden Untergang zu retten!



Mit der richtigen Taktik gegen den richtigen Gegner: Paßt für Treffer eine Öffnung in der Deckung ab.

Die neue, mysteriöse Welt ist Link nicht ganz unbekannt. Vieles erinnert ihn an seine alte Heimat, allerdings gibt es auch zahlreiche Dinge, die sich verändert haben: Einige alte Bekannte haben hier nun neue Jobs oder sitzen in anderen gesellschaftlichen Positionen. Wer *Zelda: Ocarina of Time* gespielt hat, darf sich über die vielen Überraschungen freuen.

Charakterköpfe

Alle Charaktere gehen ihrem ganz eigenen Tagesablauf nach. Besonders in den Städten werdet Ihr mit dem abwechslungsreichen Alltagstreiben der Bewohner konfrontiert, das bei einem erneuten Spielstart sogar völlig anders sein kann: Viele Ereignisse sind einmalig, nach einem Neustart der Konsole verändert sich die *Zelda*-Welt. Viele Figuren folgen einer umfangreichen Route: Charaktere betreten Häuser, kommen wieder heraus, gehen ein paar Strassen weiter und spazieren in eine neue Hütte, um sich auszuruhen. Um bei diesem komplexen Charakter-Verhalten nicht den Überblick zu verlieren, besitzt Link eine Art Notizblock, in dem er alle wichtigen Ereignisse festhält. Ein Blick in die Notizen verrät Euch wann Ihr mit welchem Charakter sprechen solltet.
Die Zeit läuft Link also im wahrsten Sinne des Wortes davon, denn die Welt droht in nur drei Tagen unterzugehen. Während eurer Rettungsaktion tickt die Uhr unaufhaltsam



Kampf im Tiefschnee: Link sinkt bis zu den Knien in die pulverige Masse ein - und bewegt sich beim Kampf gegen den „Bösen Wolf" deshalb nur sehr träge.

weiter und hält nur an, wenn Ihr beispielsweise Euer Item-Menü durchstöbert.
Eure Aktionen solltet Ihr immer vorausschauend planen – und vertrödelt nicht zu viel Zeit in irgendwelchen Sidequests, denn Zeit ist im neuen *Zelda* die härteste Währung! Auf der einen Seite verpasst Ihr durch das Limit zwar einige Ereignisse, doch wird dadurch der Wiederspielwert deutlich erhöht: Beim nächsten Anlauf gibt's wieder neue Plot-Details und neue Charaktere! ■ *(fm)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	4. Quartal

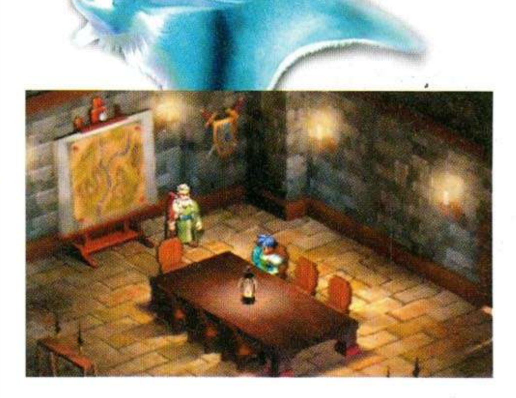
E3: N64-Highlight

Ogre Battle 64

Quest bringt uns mit Ogre Battle 64 ein 256 Mbit schweres Modul-Monster. Konkurrenz für Final Fantasy Tactics?



Besonders dicken Monstern heizt ihr mit Zauberstab und magischen Karten ein. Die Effekte sind - wie in den Vorgängern - handgezeichnet.





Gewaltmarsch über die dreidimensionale Karte: Ihr positioniert eure Truppen.

Nach jahrelanger Abstinenz endlich wieder zurück: Die 16-Bit-Reihe *Ogre Battle* von Quest meldet sich endlich wieder zurück!
Die Handlung ist schnell erzählt: Ein junger Adliger wiegelt gegen den Lord eines teuflischen Imperiums auf – in Zukunft als neue Mitglied der Widerstandsbewegung, der "Palatinean Armee". Die Geschichte liest sich zunächst altbekannt, allerdings werden zahlreiche Plot-Wendungen geboten, die euch zu etlichen unterschiedlichen Endsequenzen führen. Wie das Abenteuer ausgeht, liegt also allein in Euren Händen.

Regel-Schwergewicht

Ganz wie in einem Rollenspiel gibt es fast vierzig verschiedene Charakter-Klassen für die Entwicklung eurer Kämpfer: Mit zunehmendem Erfahrungspunkte-Konto wird aus einem einfachen Soldaten ein kaltblütiger Ritter und aus einem unerfahrenen "Chemist" ein unberechenbarer "Wizard".
In über vierzig Stages müsst Ihr Euch und Eure Truppen gegen die feindliche Übermacht behaupten. Auf einer Karte beobachtet Ihr ähnlich wie in *Ogre Battle* eure Einheiten von oben: Hier findet Ihr auch Städte, Wälder, Wege und Berge. Egal ob Gut oder Böse – alle Einheiten marschieren in Echtzeit über die Karte. Wer rechtzeitig Dörfer beschützen, seine Ländereien verteidigen und von den Feinden besetzte Städte befreien will, muß sich also sputen!
Da Quest die Marschrouten der Charaktere mit Hilfe eines neuen Systems überarbeitet hat, setzt Ihr die Zielpunkte Eurer Helden noch präziser auf der Karte fest als in den Vorgängern. Sobald Eure Helden auf eine gegnerische Einheit treffen, kommt es zum Kampf.
Hier stehen sich auf jeder Seite max. fünf Charaktere in einer isometrischen Perspektive gegenüber. Für jeden Kämpfer legt Ihr ein individuelles Angriffsmuster fest, mit dem er sich energisch auf seinen Kontrahenten stürzt. Da jeder Kämpfer nur über drei Angriffs-Züge verfügt, können die Duelle sogar unentschieden ausgehen. In so einem Fall landet Ihr anschliessend wieder auf der Weltkarte. Kennern der Serie wird dabei auffallen, dass die die nervige Reputations-Anzeige aus dem alten *Ogre Battle* verschwunden ist – in unseren Augen eine klare Verbesserung!
Detailliert gezeichnete Szenarien sowie eine handliche Benutzerführung runden das Ganze ab - und wecken Hoffnungen auf ein Strategie-Paket, das es in sich hat. ■ *(fm)*

Genre	Strategie
Anbieter	Atlus
Entwickler	Quest
Erhältlich ab	3. Quartal (USA)







Klassisch: In Dialogen werden der Plot weitergesponnen und Bündnisse geschmiedet.

Auf der E3: PlayStation2 und XBox

Aufbruch ins Ungewisse

Bald werden die Karten neu gemischt: Die PlayStation2 steht vor der Tür... inzwischen bereitet MIcrosoft seine XBox-Offensive vor.



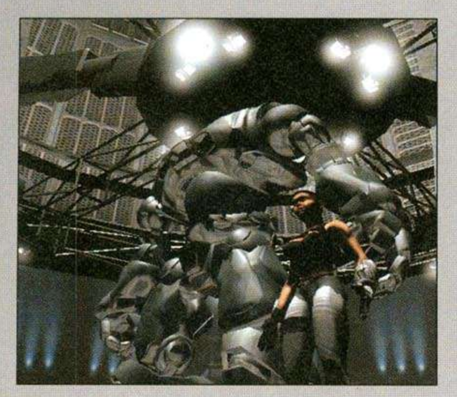
PS2: The Bouncer


PS2: Drakan

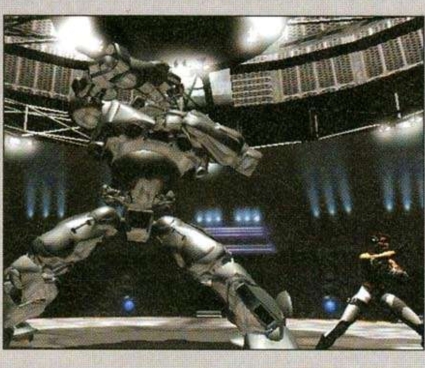

PS2: Dropship


PS2: Fifa


PS2: Getaway



Tanzduett in Echtzeit-3D - und zwar auf einem mit Geforce2 bestückten XBox-Prototypen. In der fertigen Hardware soll das noch leistungsstärkere Nachfolgemodell der PC-Grafikkarte stecken.

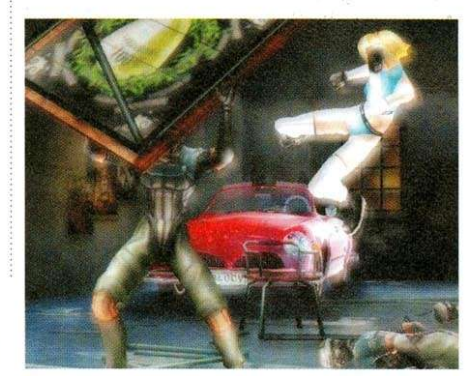


Auch wenn die aktuellen Spiele-Systeme noch kräftig mit Software versorgt werden, stand die E3 diesmal im Zeichen der Next-Generation-Konsolen: Dreamcast hält noch mit, die alte PlayStation dagegen hat - wenigstens technisch - ausgedient. Umso größer war das Interesse an den ersten PlayStation2-Titeln: Jeder große Publisher arbeitet bereits an Spielen für Sonys neue Konsole. Zwar hat uns außer Squaresofts ***The Bouncer***, dem neuen ***EASports***-Lineup und Konamis ***Metal Gear Solid 2*** kein Titel so richtig überzeugt - aber die Weichen für Sonys neue Hardware sind gestellt und ein starker Durchverkauf so gut wie gesichert, denn die amerikanischen Händler können sich vor Vorbestellungen kaum noch retten. Auch wenn eine IGN-Online-Umfrage Anfang des Jahres etwas anderes beweisen wollte - trotz gegenteiligem Umfragenresultat ist der Markt-Impact der neuen PlayStation schon jetzt größer als der beim erfolgreichen Dreamcast-Launch vor einem knappen Jahr.

Ein Umstand, der Sonys Release-Politik im Augenblick sehr entgegen kommt: Den „drohenden" XBox-Launch gegen Ende nächsten Jahres unterschätzt der Marktführer trotz aller Selbstsicherheit nicht - und will bis zur Markteinführung der Microsoft-Hardware allein in den Vereinigten Staaten rund vier Millionen PlayStation2-Einheiten durchverkauft haben. Eine großzügige Schätzung - allerdings weniger was die Kaufbereitschaft der Kunden, sondern vielmehr, was die Produktionskapazitäten der Fabriken angeht. Wir sind gespannt!

Sonys agressiver Marketing-Politik zum Trotz zeigte sich Microsoft gelassen: Die technische Überlegenheit der eigenen Hardware (die Demonstration auf einem XBox-Prototy-





Prügel-Adventure *Bouncer*. Mit stilvollem Weichzeichner kaschiert Squaresoft häßliche Pixelkanten.



Fast wie im echten Leben: Püntlich zum PS2-Launch kommt EA mit einer neuen *Fifa*-Episode in den Markt.



PS2: Gunslinger

PS2: Kengo

PS2: NHL Hockey

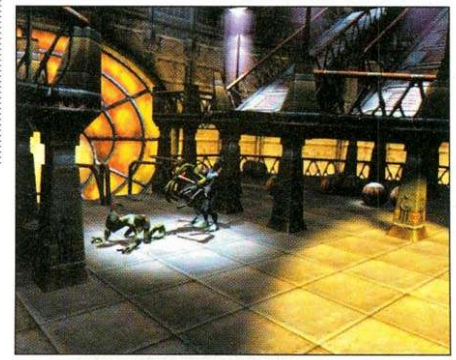
E3-Ankündigungen pro System

PSX	PS2	DC	N64
113 Spiele	57 Spiele	189 Spiele	92 Spiele

pen sorgte bei der Presse für ehrfurchtsvolles Staunen) sowie deren PC-verwandte und extrem entwicklerfreundliche System-Architektur geben auch allen Grund dazu.

Im Kreuzfeuer der Kritik

Auch wenn fast jedes Entwickler-Team dieser Welt auf die PlayStation2 setzt: Nicht jeder ist zufrieden. Die meisten Publisher und Software-Häuser bekommen die komplexe Parallel-Processing-Technik und den schmalen Videospeicher noch nicht in den Griff. Wer mit einem Top-Titel auf den Markt kommen will, verwendet im Augenblick mehr Zeit und Geld auf das Ausloten der Hardware als auf die eigentliche Spiele-Entwicklung.
Allein Software-Giganten wie Konami, Square oder EA haben die Mittel und die Sony-Unterstützung, um das Potential der „Wunderkiste" für Spiele-Revolution zu nutzen. Forciert der Marktführer hier eine Zweiklassengesellschaft der Entwickler?
Deshalb wartet man allernorts gespannt auf die XBox: Denn zwei starke Player sind für den Markt allemal gesünder als die Alleinherrschaft eins Monopolisten. Ein Umstand, den Sony und Microsoft übrigens ähnlich sehen: Auf beiden Seiten freut man sich auf den bevorstehenden „Krieg"- denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft und lockt damit die Entwickler beider Seiten aus der Reserve. Umso besser: Wir Spieler können davon nur profitieren! *(rb)*



🡅 *Oddworld - Munch's Oddysee*: Für PS2 oder XBox? Lorne Lanning ist mit der PS2-Perfomance unzufrieden.

And the winner is...



🡅 ... Konami! Die Präsentation des *Metal Gear Solid2*-Videos hat jede Stunde zig hundert Schaulustige vor den Big Screen gelockt. Ganz klar: Kojimas Action-Adventure war DAS Messe-Highlight 2000... kein anderes Spiel war mehr im Gespräch.

🡅 Atemberaubend: Snowboarder freuen sich auf die Luxus-Optik von Electronic Arts' *Snowboard SuperX*.

E3: PS2-Highlight



Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty

Solid Snake ist wieder auf Schleichkurs – und die PlayStation2 hat endlich einen "Vorzeigetitel".



Hatschi! Wir können es kaum erwarten, im PS2-Regen herumzuschleichen...

Fast zu schön, um davor wegzurennen... Die Explosions-Effekte sehen in Bewegung einfach traumhaft aus.



Einer gegen alle – Fairness solltet ihr auch in MGS2 nicht erwarten... hier geht's zur Sache!

Wenn alles so läuft, wie es sich *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima vorstellt, wird der 12. Mai 2000 sicherlich in die Annalen der Videospiel-Geschichte eingehen. Als der Tag, an dem einer kleinen Gruppe ausgewählter Journalisten zum ersten Mal die tatsächliche Performance der PlayStation2 eindrucksvoll bewiesen (und so manchem Zweifler das staunende Maul gestopft) wurde.

Denn *Metal Gear Solid 2* hat alles, was wir am PlayStation2-Lineup bisher schmerzlich vermissen: Geniale Grafik, atemberaubende Effekte und - vor allem - die Innovationen einer "neuen" Spiele-Generation. Zwar hielt sich Hideo Kojima mit näheren Details zum Spielsystem noch zurück, doch aufgrund der gezeigten (Echtzeit-)Spielausschnitte scheint das MGS-Entwicklerteam alles andere als nur ein "nettes Sequel" abliefern zu wollen.

Dafür sorgen geniale Ideen der Konami-Entwickler – im Moment arbeiten diese z.B. an einem Konzept, dass es dem Spieler ermöglichen soll, Temperatur und Luftfeuchtigkeit eines Raumes "wahrzunehmen". Darüber hinaus sind Psycho Mantis` Psycho-Spielereien im ersten *Metal Gear Solid*-Teil bei der Fangemeinde wohl so gut angekommen, dass man zur Zeit überlegt, mehr Gegner mit der Fähigkeit zum "Gedankenlesen" ins Spiel einzubauen.

Ebenso wie Kazunuori Yamauchi (der Mann hinter *Gran Turismo 2000)* versucht also auch Hideo Kojima mit Emotionen zu spielen und die virtuelle Welt so physisch wie möglich wirken zu lassen. Hierbei kommt ihm ganz klar die leistungsstarke PlayStation-Hardware zugute – viele der gezeigten Grafik-Neuerungen wären in dieser Qualität vermutlich weder auf dem Dreamcast, noch auf der „alten" PlayStation möglich.

Reizüberflutung

In einer sehr beeindruckenden Szene konnte man beispielsweise ein Feuergefecht zwischen Solid Snake und zwei gegnerischen Söldnern beobachten. Eigentlich ja nichts besonderes - schließlich habt ihr auch im Vorgänger schon dutzendfach Gegner durchlöchert – wenn sich die drei nur nicht in einem mit Polygon-Waren überfüllten Lebensmittellager bekämft hätten!

Herumsausende Kugeln ließen Flaschen zerbersten, Holzkisten zerplatzen, durchschlugen Mehlsäcke (staubiges Austrittsloch inklusive) und schossen Äpfel aus den Regalen. Im Laufe des Schusswechsels ging dabei so ziemlich alles um die drei Schützen zu Bruch, während sich der Boden langsam mit leeren Patronenhülsen füllte.

In einem anderen Ausschnitt sah man Solid im strömenden Regen über das Deck eines Tankschiffes schleichen – die unglaublich realistisch wirkenden Regentropfen klatschten dabei auf Solid Snakes Kampfanzug und ließen eine Silhouette aus Wasserspritzern entstehen. Ebenfalls neu: Während eines Kampfes könnt ihr zusätzlich in die Ego-Perspektive schalten – und das ist auch bitter nötig, denn manche Gegner tragen Panzerschilde, die sich bei Beschuss zwar hübsch verformen aber ihren Träger leider vor sämtlichen Projektilen abschirmen. Hier hilft dann nur noch ein Schuss ins ungeschützte Polygon-Knie...

Zerberstende Glasscheiben, herrliche Schattenspiele und dichte Explosionswolken: Die Fülle an grafischen Leckereien ist eigentlich überhaupt nicht in Worte zu fassen – *Metal Gear Solid 2* beeindruckt (trotz seines noch weit entfernten Release-Datums) schon jetzt mit einer fantastischen Mischung aus realistischen Lichteffekten, genialen Animationen und prächtiger Polygon-Umgebung. Die Frage ist nur: Wie wird das fertige Spiel wirklich aussehen?





Geniale Lichtspielereien: Im Schein eurer Lampe wirft dieser ängstliche Soldat einen riesigen Schatten an die Wand.

Jetzt bloß nicht niesen! Beim gigantischen Metal Gear Ray zwingt sich der Vergleich "David gegen Goliath" geradezu auf...



Von allen Seiten eingekreist – also ab in die Ego-Perspektive und die Beine der Schild-Träger unter Beschuss genommen!







Redselig

Über die zukünftige Hintergrund-Story war leider noch nicht allzu viel zu erfahren, bringt man jedoch die spärlichen Infos von Hideo Kojima mit dem gezeigten Trailer in Verbindung, lässt sich schon jetzt ein grober Umriss der Vorgeschichte erkennen. Denn offensichtlich hat Snakes Einschreiten in *Metal Gear Solid* nicht allzu viel gebracht – wieder mal ist ein Kampf-Mech in den Händen machthungriger Terroristen.
Ob diese ihn allerdings selbst im heimischen Hobby-Keller zusammengeschustert haben oder ob die Army schonl wieder vergessen hat, ihre Lagerhallen abzuschließen, ist unbekannt – aber auf jeden Fall sieht das Metall-Biest bedrohlicher denn je aus! Als Kreuzung zwischen Mech und Hi-Tech-Godzilla übertrumpft Metal Gear Ray (so der schmucke Name des Ungetüms) sogar seinen kolossalen Rex-Vorgänger.
Sicher ist außerdem, dass neben Solid Snake und seinem hilfreichen Forscher-Sidekick Otacon noch ein weiterer alter Bekannte wieder mit von der Partie ist: In einer Slow-Motion-Sequenz konnten wir beobachten, wie "Bad-Guy" Ocelot wieder die Revolver schwingt – sehr zum Leidwesen eines ebenfalls anwesenden Soldaten, der von dem kaltblütigen Killer spontan den Kehlkopf weggeblasen bekommt. Und als wäre das noch nicht genug, bekommt Snake erneut Besuch von den lieben Verwandten – wer *Metal Gear Solid* durchgespielt hat, weiß mit der *MGS2*-Textzeile "Yes – it's me, brother!" („Ja Bruder, ich bin es!") sicher etwas anzufangen...

Haben wollen!

Wie wir in unserem großen Messebericht schon geschrieben haben: *Metal Gear Solid* 2 war ganz klar DAS Spiel der E3 – wir schätzen jetzt einfach einmal ganz frech, dass 90% der PR-Manager/Redakteurs-Gespräche mit dem Satz: "Sag mal, hast du schon *Metal Gear Solid 2* gesehen?" begonnen haben...
Die Video-Leinwand am Konami-Stand spulte jede volle Stunde den grandiosen MGS2-Trailer ab – und erhielt tobenden Beifall der scharenweise davorstehenden Zuschauer. Selbst Hideo Kojima höchstpersönlich ließ sich von Zeit zu Zeit auf einer Brüstung neben der Leinwand sehen, um die Reaktionen des Messe-Publikums auf "sein" Meisterwerk zu beobachten.
Kurzum: *Metal Gear Solid 2* ist der heißersehnte Titel des nächsten Jahres. Wenn das gehalten wird, was der Trailer verspricht – dann steht uns der erste "PlayStation2"-würdige Spiele-Knüller ins Haus! ■ *(sk)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

E3: PlayStation2-Highlight

Oni

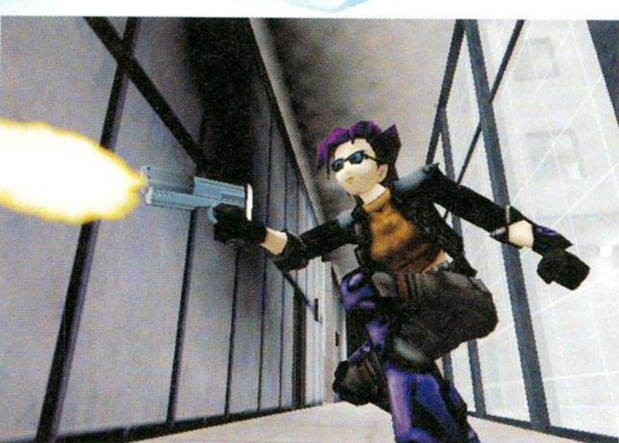
Frauenpower auf der PlayStation 2: In einer Mixtur aus Anime-Film und Martial Arts-Gebolze kämpft ihr euch durch das Gangster-Milieu der Zukunft!



Da knirschen die Knochen! Konoko hat ihren Gegner fest im Griff. Aua!



Schön dynamisch: Konoko bleibt für Sekundenbruchteile in der Luft stehen und kickt ihren Widersacher vor den Brustkorb. Für die Zeicnung von Körperhaltung und Muskulatur hat sich Bungie an japanischen Comics orientiert.



Faustkampf: Ist euch mal wieder die Munition ausgegangen, dann rückt ihr euren Feinden mit nackter Martial-Arts-Gewalt auf die Pelle.

Oni nennt sich Bungie Softwares PlayStation-2-Einstand, der euch mit einem revolutionären Spieldesign in seinen Bann ziehen soll. In einem futuristischen Szenario wird eure Akteurin – eine beinharte Polizistin - mit asiatischer Kampfkunst und rücksichtslosem Waffen-Einsatz konfrontiert. Die Wurzeln von *Oni* liegen übrigens in der Anime-Welt – besonders Masamunes berühmte "*Ghost in the shell*"-Comics standen hier Pate. Deren Thematik inspirierte die Entwickler von Bungie Software so sehr, dass sie ein "Full Contact"-Spiel programmierten, in dem der ausgiebige Einsatz von körperlichen Kampftechniken genauso wichtig ist wie Waffengewalt.

Die Story von *Oni* ist dagegen kurz und schmerzlos: Die Heldin Konoko hat es beim besten Willen nicht leicht, denn als Mitglied einer durchtrainierten Elite-Einheit der Polizei hat sie es den ganzen Tag mit den übelsten Gangstern zu tun. Ihr schlüpft in die Rolle von Konoko und begleitet sie durch eine futuristische Welt voller Gewalt. Ein hervorstechendes Merkmal von *Oni* ist die Zusammenführung von Waffengebrauch und klassischen Prügeleinlagen: Konoko kann sowohl zahlreiche Schusswaffen gebrauchen als auch mit ihren Handkanten für Recht und Ordnung sorgen.

Knochenbrecher

Bevor ihr aber zum Fußtritt und Schlag in die Nierengegend ausholen könnt, staunt ihr in *Oni* zunächst über die pompöse Polygon-Stadt, in der Konoko "auf Streife" geht: Um alle Polygonbauten so realistisch wie möglich zu gestalten, scheute Bungie Software weder Kosten noch Mühen.

Kurzerhand wurde ein Team Architekten beauftragt, alle Häuser, Gebäude und Räume in *Oni* zu entwerfen. Mit dem Ziel, eine absolut wirklichkeitsgetreue Stadt auf der PlayStation 2 zum Leben zu erwecken, zeichneten die Architekten um die Wette. Das Ergebnis ist eine kühl anmutende, aufwendig konstruierte Science-Fiction-Metropole, die sich für einen Design-Preis bei "Schöner Wohnen" bewerben könnte. Mit dem Einsatz von natürlichen Lichtquellen werden die durchgestylten Räume besonders spektakulär ausgeleuchtet. Ihr blickt sogar auf transparente Böden, durch die ihr mehrere Etagen weit nach unten schauen könnt.

John Woo lässt grüßen

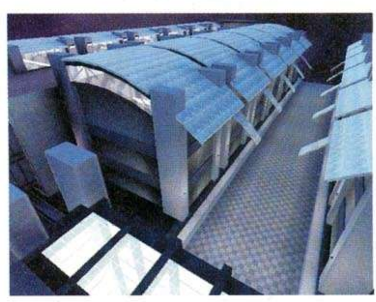
Doch wie läuft die Verbrechensbekämpfung in der Zukunft eigentlich ab? Konoko macht's vor: Die manga-inspirierte Comic-Schönheit stürzt sich in einen Raum voller Feinde, vollführt in Windeseile eine Rolle, kickt dem Ersten ruckzuck die Waffe aus der Hand und streckt in mit einem heftigen Schlag zu Boden. Sofort vollführt sie eine akrobatische Drehung, stürzt erneut zu Boden, greift sich die dort liegende Waffe und schießt während eines Sprungs nach vorne auf zwei weitere Angreifer. Geschafft! Mit diesem fließenden Ablauf, dem Einsatz von Martial-Arts-Techniken und zünftigen "John Woo"-Schusswechseln hebt sich *Oni* wohltuend von klassischen Prügel- und Ballerspielen ab. Auf diese Weise räumt ihr in fast zwanzig Stages gründlich auf – allesamt eindrucksvolle, weitläufige Areale.

Geht euch mal die Munition aus, braucht ihr nicht zu verzweifeln: Schlagt einfach dem nächsten Gegner die Waffe aus der Hand, und schon seid ihr wieder bewaffnet. Brutale Spieler entwenden dem überrumpelten Gegner nicht nur seine Waffe, sondern strecken ihn sofort damit nieder.



Knoko will den Gangster aus dem Sprung heraus treffen, aber der erwartet sie schon mit vorgestrecktem Bein.







Futuristisch durchgestylt wie in einem Manga: Verspiegelte HiTech-Gebäude wie dieses kennt ihr aus Masamunes „Appleseed"- und „Ghost in the Shell"-Mangas.

Konoko befördert Gegner mit schnellen Schlag- und Kick-Kombos auf's Texture-Parkett.

Und schon wieder „Ghost in the Shell": Die schweren „Armored Suits" gibt's mittlerweile in fast jedem japanischen Science-Fiction-Comic.

Immerin zehn unterschiedliche Gegnertypen haben Bungies *Oni*-Entwickler ins digitale Dasein gerufen – jeder von ihnen mit unterschiedlich hoher Intelligenz und anderen Verhaltensmustern.
So gehen einige Feinde aggressiv auf euch los, während andere eher zurückhaltend agieren. Selbst die körperliche Verfassung eurer Widersacher ist stets anders: Ihr trefft auf schnelle, wendige "Karatekas", aber auch auf träge voranschreitende Killer, die lieber den Abzug der Waffe durchdrücken als euch mit ihren Fäusten zu malträtieren.
Mit Gewalt allein kommt ihr aber nicht weit – in den zahlreichen Adventure-Einlagen müsst ihr auch Köpfchen beweisen: Erforscht die riesigen Terrains bis in den letzten Raumwinkel, löst kleinere Puzzle-Einlagen und verfolgt den spannenden Plot, der euch immer mehr Details über Konokos mysteriöse Vergangenheit verrät.
Mit Hilfe neuer Interpolations-Techniken sollen die Charakter-Animationen aller Polygonfiguren besonders fließend und geschmeidig wirken. Bungies Liebe zum dreidimensionalen Detail geht so tief, dass man allein Konoko aus über 1200 Polygonen konstruiert hat. Alle anderen Charaktere wurden immerhin aus rund 800 Polygonen zusammengeschustert. Das bedeutet eine bist dato unbekannte Liebe zum dreidimensionalen Detail - und ungleich mehr Dynamik in der Animation.

Technik? Null problemo.

Technische Schwierigkeiten hatte Bungie Software bei der Entwicklung von *Oni* nicht. Der einzige kritische Punkt war die Integration einer guten Kameraführung, die aber zur vollen Zufriedenheit der Entwickler eingebaut werden konnte: Ähnlich wie in *Tomb Raider* verfolgt ihr Konokos Aktionen nun aus einer 3rd Person-Perspektive, die euch stets den besten Überblick bietet.
Oni ist das erste Spiel seiner Art: Kein anderer Titel verbindet japanisches Zeichentrick-Ambiente so gekonnt mit einer dreidimensionalen Action-Kulisse und Kampfsport-Dynamik. Die nahtlos ineinander übergehenden Kampfstile, insbesondere der Gebrauch von Waffen und der Einsatz des Körpers, werden hier zu einem rasend schnellen Action-Mix verschmolzen. Zusammen mit der unheimlichen Storyline ein Titel, auf den sich jeder Anime- und Action-Fan freuen darf!
In den USA wird *Oni* gegen Ende des Jahres ausgeliefert, ein Erscheinungsdatum für die deutsche Fassung steht noch aus. ■ *(fm)*

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Bungie Software
Erhältlich ab	4. Quartal 2000 (USA)

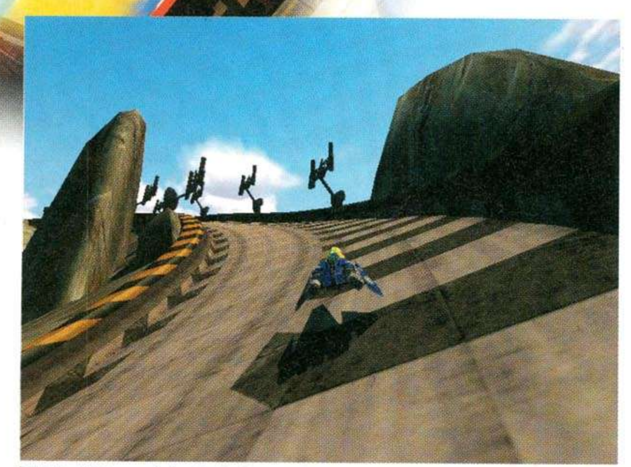
E3: PS2-Highlight

wipeout fusion

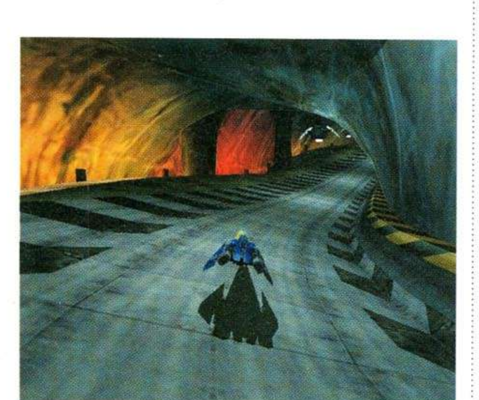
Die PlayStation2 im Geschwindigkeitsrausch: Nach Ridge Racer V naht mit wipeOut Fusion ein weiteres hochkarätiges Rennspiel.



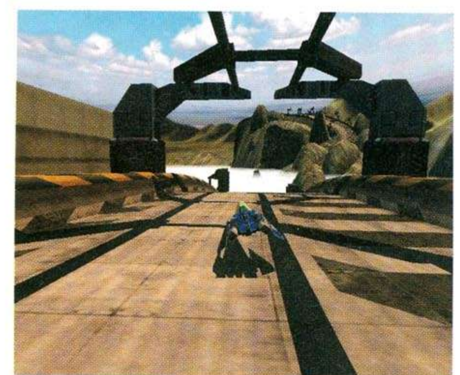
Städtekurs: Ihr manövriert euer spaciges Vehikel durch eine Science-Fiction-Metropole. Weiter hinten erkennt ihr die Start-Markierung.



Mit Highspeed durch die Haarnadelkurve: In solchen Schikanen tritt der wipeout-Pilot seine Airbrakes durch - und strapaziert den Antigrav-Motor auf's Äußerste.



Obligatorisch: Die Jagd durch enge Tunnelwindungen darf auch in der PS2-Episode nicht fehlen.



Stylisches Streckenbeiwerk für futuristisches Techno-Ambiente: Euer Gleiter jagt zwischen zwei Lastenkrähnen hindurch.

Mit der *wipeout three special edition* wird die Ära um den futuristischen Racer auf der PlayStation zwar beendet, doch ist das nur die Ruhe vor dem Sturm. Mit *wipeout fusion* meldet sich "Studio Liverpool" auf der PlayStation2 zurück: Schneller, bunter, besser - *wipeout fusion* soll das erste Mal zeigen, was wirklich in Sonys neuer Kiste schlummert.

Seid optisch auf einiges gefasst, denn selbst transparente Streckenabschnitte haben die Entwickler realisieren können: So spaltet sich die Strecke, und ihr seht die Konkurrenz auf einem zweiten Track direkt unter euch fahren. Wie ein Korkenzieher dreht sich deren Kurs über euren Köpfen hinweg und verschmilzt schließlich wieder zu einem einzigen Abschnitt mit eurer eigenen Fahrbahn. 180-Grad-Drehungen werden euch schwindelig machen, wenn ihr mit eurem Gleiter eine Steigung hinauffahrt, wendet und an der Decke zurückrast.

Jeder Track wurde aus stattlichen 150.000 Polygonen zusammengeschustert: eine perfekte Kulisse für eure Highspeed-Duelle also!

Blitzschnell, blitzgescheit

Das Fahrverhalten der Gegner ist ausgeklügelter als zuvor, denn statt einer sturen Ideallinie zu folgen, bemühen sich die Kontrahenten mit individuellen Fahrmanövern um eine gute Plazierung. Mit einem aufgestockten Fuhrpark von 32 Gleitern steht ihr vor der Qual der Wahl, auch neue Super-Waffen treiben euren Mitstreitern den Angstschweiß auf die Stirn. Vorausgesetzt, ihr habt die Vernichtungswerkzeuge vorher in einem Challenge-Mode freigeschaltet, denn sonst müsst ihr mit den Standard-Waffen auskommen. Doch auch die haben es in sich: Euer Gleiter unterliegt einem realistischeren Schadensmodell, verliert bei einem Angriff Bauteile, qualmt und versprüht Funken. Zu allem Übel leidet auch das Fahrverhalten unter solch gravierenden Unfällen, und ein kurzer Reparatur-Stopp auf den Energiefeldern sollte unbedingt eingeplant werden.

Den Ladezeiten wurde der Kampf angesagt, und so soll das gesamte Spiel mitsamt den Menüs dank neuer Kompressionstechniken permanent im RAM-Speicher stehen. Ladevorgänge bleiben euch weitgehend erspart.

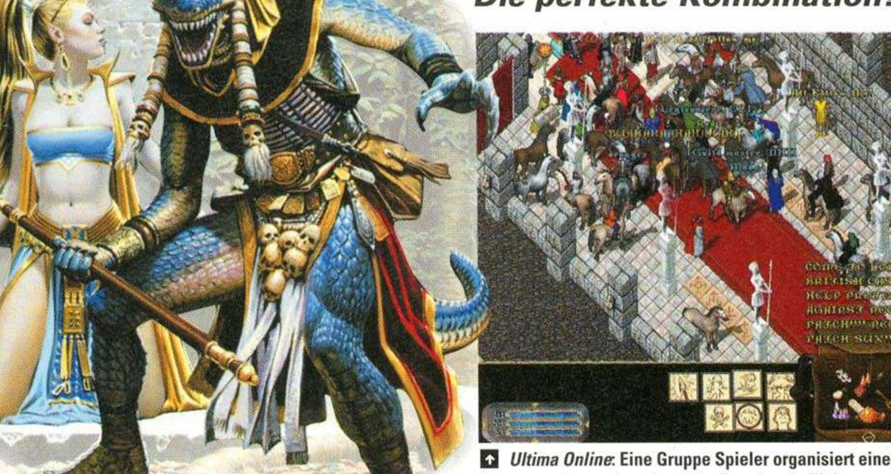
Ein Merkmal von *wipeout* war die stets durchgestylte Präsentation. Auch in diesem Punkt macht Psygnosis keine Kompromisse und verpflichtete kurzerhand "Good Technology", die sich um die Gestaltung der Menüs, Zeichensätze, Anleitung und Logos kümmern. Bei *wip3out* wurde diese Arbeit noch von "The Designer's Republic" verrichtet. Freut euch also auf eine außergewöhnliche, "wipeout-typische" Edel-Präsentation. ■ *(fm)*

Genre	Future Racer
Anbieter	Sony / Psygnosis
Entwickler	Studio Liverpool
Erhältlich ab	4. Quartal 2000

E3: Online-RPGs für PS2

Ultimas Erben

Rollenspiele und Internet – Die perfekte Kombination?



Ultima Online: Eine Gruppe Spieler organisiert eine Demonstration gegen ein neues Regelwerk. Einige neue Kampfregeln finden nicht überall Zustimmung.



Deutlich action-lastiger als andere Online-Rollenspiele: *Diablo 2* soll endlich Cheat-sicher werden.





Besser als *Ultima Online*? Sonys *Everquest*.

Ein Traum wird Wirklichkeit. Denn eigentlich ist Rollenspiel eine gesellige Angelegenheit. Ausgestattet mit einem Kasten Cola (standfestere Naturen greifen alternativ zum Gerstensaft) und einer Partytrommel Chips versammelt sich die Fantasy-Gefolgschaft in trauter Runde und taucht nächtelang in die Welt des "Pen und Paper"-Abenteuers ein. Prominente Beispiele sind *Dungeons & Dragons*, *AD&D* und sein deutsche Gegenstück *Das schwarze Auge*.

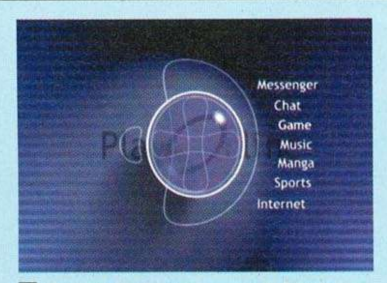
Man spielt online

Erst das Videospielzeitalter isolierte die kontaktfreudigen Rollenspielfans und fesselte sie bald vor die heimische Glotze.
Die PC-Gemeinde hat auch diese Phase fast schon hinter sich gelassen. Das Zauberwort dort: Online-Rollenspiele!
Das Internet macht diese Revolution möglich. Per Tastendruck taucht man ein in eine Welt, in der die Handlung vom Spieler beeinflusst wird. Die Entwickler geben nur noch den groben Rahmen vor. Beispiel *Ultima Online*: Der Urvater der PC-Rollenspiele (die Serie gibt's seit Anfang der 80er-Jahre) war einer der ersten, der die neuen Möglichkeiten auslotete. Ihr erschafft einen Charakter in der Welt Britannia und seid von jetzt an auf Euch alleine gestellt. Das fesselnde daran: Ihr könnt alles machen – PK's (Player Killer) jagen andere Spieler und werden zu Gesetzlosen, Gilden führen Krieg gegeneinander - für Fans fast wie ein zweites Leben.
Mehr in Richtung Konsolenrollenspiel geht "Diablo". Das (in abgespeckter Version) auch für die PlayStation erhältliche Hack'n'Slay-Rollenspiel startet bald in die zweite Runde - diesmal mit noch umfangreicherer Online-Option und - so Blizzard - absolut Cheat-sicher.

Everquest

Auch Sony hat bereits zwei Eisen im Feuer: Die Internetplattform Sony Online Entertainment (SOE) und das Online-Rollenspiel "Everquest".SOE ist ein Joint Venture der Sony Corporation und den Sony Pictures Entertainment und betreibt The Station@sony.com. Dort wird Online-Unterhaltung von Sony Pictures Entertainment und anderen Entwicklern vertrieben - unter anderem Sonys zweites Online-Standbein: Das Rollenspiel *Everquest*.
Everquest gilt als der große Konkurrent von *Ultima Online* und hat Origin's Meilenstein mittlerweile sogar vom ersten Platz verdrängt. Die Stärken von *Everquest* liegen hauptsächlich in der zeitgemässeren 3D-Optik und den gigantischen Ausmaßen. Gerüchten zufolge soll *Everquest* auch für die PlayStation 2 erscheinen – wir hoffen auf Bestätigung.
Squaresoft schließt sich ebenfalls dem Trend an: *Final Fantasy X* und *XI* sind beide als Online-Rollenspiel geplant.
Wie in dieses neue Konzept die bisherigen Stärken der klassischen Konsolenserie – geniale Story und Charakterdesign – passen, können wir zum heutigen Zeitpunkt nur erahnen. ■ *(ts)*

Online-Games



Internet-Studie von Squaresoft: So oder so ähnlich sollen die Menüs aussehen, mit denen *Final Fantasy*-Spieler bald online gehen.



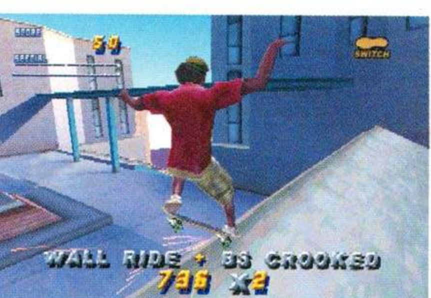
Die Internetseite www.station.sony.com verdeutlicht Sonys Online-Pläne.



Alle E3-Neuheiten auf einen Blick

PlayStation

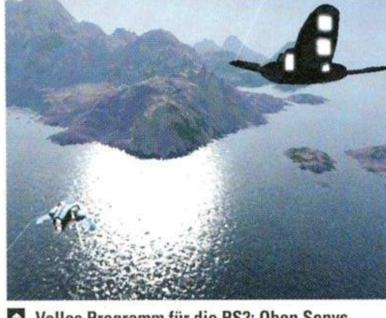
Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
102 Dalamtiner: Puppies to the Rescue	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Alien Resurrection	Fox Interactive	Action-Adventure	3. Quartal 2000
All Star Baseball 2001	Acclaim	Sport	2001
Alone i.t.Dark:TheNewNightmare	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Bass Fishing	Konami	Sport	3. Quartal 2000
Batman Vehicle Adventure	Ubi Soft	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Blade	Activision	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Breakout	Hasbro Interactive	Action	3. Quartal 2000
Breath of Fire IV	Capcom	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	Action-Adventure	2001
Bugs Bunny & Taz: Time Busters	Infogrames	Jump'n'Run	3. Quartal 2000
Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2000
Chase the Express	Sony	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Cold Blood	Sony	Adventure	3. Quartal 2000
Crash Bash	Sony	Action	4. Quartal 2000
Danger Girl	THQ	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Das Dschungelbuch Groove Party	Sony	Musik	4. Quartal 2000
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Sport	3. Quartal 2000
Destruction Derby Raw	Sony	Rennspiel	3. Quartal 2000
Deuce	Midway	Adventure	4. Quartal 2000
Die Mumie	Konami	Adventure	4. Quartal 2000
Dino Crisis 2	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Disney's Aladdin in Nasira's Revenge	Sony	Jump'n'Run	3. Quartal 2000
Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n'Run	3. Quartal 2000
Driver 2	Infogrames	Rennspiel	4. Quartal 2000
ECW Anarchy Rulz	Acclaim	Sport	3. Quartal 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal 2000
Fear Effect: Retro Helix	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Ferrari 360 Challenge	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal 2000
FIFA 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Final Fantasy IX	Square	Rollenspiel	3. Quartal 2000
Ford Racing	Empire	Strategie	4. Quartal 2000
Formel Eins 2000	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2000
Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana	Acclaim	Sport	3. Quartal 2000
Frogger 2: Swampy's Rev.	Hasbro Interactive	Action	3. Quartal 2000
Front Mission 3	Square	Strategie	3. Quartal 2000
Fussbal Live 2	Sony	Sport	4. Quartal 2000
Galaga: Destination Earth	Hasbro Interactive	Shoot'em-Up	3. Quartal 2000
Gold & Glory: The Road to Eldorado	Ubi Soft	Adventure	4. Quartal 2000
Grind Session	Sony	Sport	4. Quartal 2000
Harvest Moon: Back to Nature	Crave	Adventure	3. Quartal 2000
HBO Boxing	Acclaim	Sport	3. Quartal 2000
Infestation	Ubi Soft	Action	2. Quartal 2000
Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump'n'Run	4. Quartal 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Sport	2. Quartal 2000
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Koudelka	Infogrames	Rollenspiel	3. Quartal 2000
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Legend of Dragoon	Sony	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Lego Stunt Rallye	Lego Media	Rennspiel	4. Quartal 2000
Looney Tunes Racing	Infogrames	Rennspiel	2001
LooneyTunes:Sheep,Dog'n Wolf	Infogrames	Puzzle	2001
Madden 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Mat Hoffmann's Pro BMX	Activision	Sport	4. Quartal 2000
Mega Man Legends 2	Capcom	Action	3. Quartal 2000
Mega Man X5	Capcom	Action	4. Quartal 2000
Mike Tyson Boxing	Codemasters	Sport	3. Quartal 2000
MLS Game Night	Konami	Sport	2001
Monster Force	Konami	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Moto Racer World Tour	Sony	Rennspiel	3. Quartal 2000
MTV Sports: Pure Ride	THQ	Sport	4. Quartal 2000
MTV Sports: Skateboarding	THQ	Sport	3. Quartal 2000
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sport	3. Quartal 2000
NASCAR 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NBA Live 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NCAA Football 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NCAA March Madness 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NFL Blitz 2001	Midway	Sport	3. Quartal 2000
NFL Quarterback Club 2001	Acclaim	Sport	2001
NHL 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Nicktoon's Racing	Hasbro Interactive	Rennspiel	4. Quartal 2000
Parasite Eve 2	Square	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Pipemania 2	Empire	Puzzle	4. Quartal 2000
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Power Rangers Lightspeed Rescue	THQ	Action	3. Quartal 2000
Rampage Through Time	Midway	Adventure	3. Quartal 2000
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	Jump'n'Run	3. Quartal 2000
Reel Fishing 2	Crave	Angelsimulation	3. Quartal 2000
Rugby	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Rugrats in Paris: The Movie	THQ	Adventure	3. Quartal 2000
Schlümpfe, Die	Infogrames	Rennspiel	4. Quartal 2000
Scooby-Doo	THQ	Adventure	4. Quartal 2000
Sheep	Empire	Strategie	3. Quartal 2000
Simpsons Wrestling	Fox Interactive	Sport	4. Quartal 2000
Speedball 2100	Empire	Action	2. Quartal 2000
Spiderman	Activision	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Spyro 3: Year of the Dragon	Sony	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Star Wars Demolition	Activiasion	Rennspiel	3. Quartal 2000
Superbike 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Supercross 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Surf Riders	Ubi Soft	Sport	3. Quartal 2000
Sydney 2000	Eidos	Sport	4. Quartal 2000
Team Buddies	Sony	Action	3. Quartal 2000
Tenchu 2	Activision	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Terracon	Sony	Action-Adventure	3. Quartal 2000
The Grinch	Konami	Action-Adventure	4. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Titan A.E.	Fox Interactive	Adventure	4. Quartal 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport	3. Quartal 2000
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal 2000
vib-ribbon	Sony	Anwendung	3. Quartal 2000
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal 2000
WCW 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Woody Woodpecker Racing	Konami	Rennspiel	4. Quartal 2000
World Quest Magical Racing Tour	Eidos	Rennspiel	4. Quartal 2000
Worlds Scariest Police Chases	Fox Interactive	Rennspiel	4. Quartal 2000
WTC World Touring Cars	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 2000
WWF SmackDown 2	THQ	Sport	3. Quartal 2000
X-Men Mutant Academy	Activision	Beat'em-Up	3. Quartal 2000

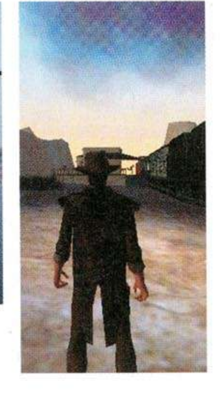


Noch mehr Tricks, noch mehr Stürze: Der lang erwartete *Tony-Hawk*-Nachfolger für die PlayStation.

PlayStation2

Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	Strategie	3. Quartal 2000
Aliens: Colonial Marines	Fox Interactive	Action	2001
All Star Baseball 2002	Acclaim	Sport	2001
Big SSX	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n'Run	3. Quartal 2000
Drakan	Sony	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Driving Emotion Type S	EA	Rennspiel	3. Quartal 2000
Dropship	Sony	Action	4. Quartal 2001
Evo Rallye (Arbeitstitel)	Sony	Rennspiel	2001
F1 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal 2000
FIFA 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Formel Eins 2000	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2000
Fusion GT	Crave	Rennspiel	4. Quartal 2000
Fussball Live 2	Sony	Sport	2001
Ghost Master	Empire	Strategie	2001
Gradius III & IV	Konami	Shoot'em-Up	3. Quartal 2000
Gran Turismo 2000	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2000
Gunslinger	Activision	Action	2001
International Track & Field	Konami	Sport	4. Quartal 2000
Kengo	Crave	Beat'em-Up	4. Quartal 2000
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Madden 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Metal Gear Solid 2	Konami	Action-Adventure	2001
Midnight Club: Street Racing	Take 2	Rennspiel	2001
Motor Mayhem	Infogrames	Rennspiel	2001
NASCAR 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NBA 2Night	Konami	Sport	4. Quartal 2000
NBA Live 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
NHL 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
No One Lives Forever	Fox Interactive	Adventure	2001
Oddworld: Munch's Oddysee	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Oni	Take 2	Action	4. Quartal 2000
Onimusha: Warlords	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Pirates of the Skull Cove	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Rayman Playstation 2 Edition	Ubi Soft	Jump'n'Run	4. Quartal 2000
Ridge Racer V	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2000
Shadow Man: 2nd Coming	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Sim Theme Park	Electronic Arts	Wirtschaftssim.	4. Quartal 2000
Smuggler's Run	Take 2	Rennspiel	2001
Sprint Car Racing (Arbeitstitel)	Sony	Rennspiel	2001
Starsky & Hutch	Empire	Rennspiel	2001
Street Fighter Ex3	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal 2000
Street Lethal	Activision	Rennspiel	2001
Summoner	THQ	Rollenspiel	3. Quartal 2000
Tekken Tag Tournament	Sony	Beat'em-Up	3. Quartal 2000
The Bouncer	Square	Action	4. Quartal 2000
The Getaway	Sony	Rennspiel	2001
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Unreal Tournament	Infogrames	Action	2001
Wipeout Fusion	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2000
World Sports Cars	Empire	Rennspiel	4. Quartal 2000
X-Games Snowboarding	Konami	Sport	4. Quartal 2000
X-Squad	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000





Volles Programm für die PS2: Oben Sonys Space-Opera *Dropship*, rechts der Cowboy aus Activisions Wildwest-Adventure *Gunslinger*.

Dreamcast

Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
(Indierter ID-Shooter III)	Sega	Ego-Shooter	4.Quartal 2000
102 Dalmatians	Eidos	Jump'n-Run	4. Quartal 2000
18-Wheeler	Sega	Rennspiel	3. Quartal 2000
4x4 Evolution	GoD	Rennspiel	3. Quartal 2000
Aerowings 2: Air Strike	Crave	Action	4.Quartal 2000
Aerowings II: Air Strike	Crave	Flugsimulation	August 2000
Age of Empires 2	Konami	Strategie	unbekannt
Alien Front Online	Sega	Action	unbekannt
Alien Resurrection	Fox Interactive	Ego-Shooter	1. Quartal 2001
Alien Resurrection	Fox Interactive	Ego-Shooter	unbekannt
Alone in the Dark IV	Infogrames	Adventure	4. Quartal 2000
Arcatera: The Dark Brotherhood	Ubi Soft	Rollenspiel	Juni 2000
Arena League Football	Midway	Action	unbekannt
Armada II	Metro 3D	Action	August 2000
Army Men Sarge's Heroes	Midway	Action	Oktober 2000
Army Men: Sarge's Heroes	Midway	Action	unbekannt
Austin Powers: Mojo Rally	Take 2	Rennspiel	Oktober 2000
Baldur's Gate	Sega	Rollenspiel	unbekannt
BANG	Red Storm Entertainment	Action	unbekannt
Bangai-O	Classified Games	Action	4.Quartal 2000
Billabong Pro Surfer	Mattel	Sport	unbekannt
Bleemcast	bleem!	PS-Emulator	Juni 2000
Boarder Zone	Infogrames	Rennspiel	4. Quartal 2000
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	Action-Adventure	4.Quartal 2000
Bust-A-Move 4	Acclaim	Puzzle	Juni 2000
Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Jump'n-Run	4. Quartal 2000
Cannon Spike	Capcom	Action	3. Quartal 2000
Ceasars Palace 2000-05-29	Interplay	Glücksspiel	Mai 2000
Chakan	none	Action	unbekannt
Commandos 2	Eidos	Strategie	unbekannt
Croc 2	Fox Interactive	Jump'n-Run	3. Quartal 2000
D2	Sega	Adventure	August 2000
Dark Angel	metro3D	Action	September 2000
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Trend-Sport	unbekannt
DD Planet	Sega	Action	Juli 2000
Deep Fighter	Ubi Soft	Action	Juli 2000
Deep Fighter	Ubi Soft	Action	Juli 2000
Deer Avenger	S&S	Ego-Shooter	unbekannt
Demolition Racer: No Exit	Infogrames	Rennspiel	Juni 2000
Disney World Magical Racing Tour	Eidos	Fun-Racer	Juni 2000
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action	Dezember 2000
Draconus: Cult of the Wyrm	Crave	Action	Juni 2000
Dragonriders – Chronicles of Pern	Ubi Soft	Action	September 2000
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	Sega	Swim'n-Dive	Juli 2000
ECW Anarchy Rules	Acclaim	Action	August 2000
ESPN Baseball Tonight	Konami	Team-Sport	August 2000
ESPN International Track & Field	Disney Interactive	Sport	unbekannt
ESPN MLS GameNight	Disney Interactive	Sport	unbekannt
ESPN NBA 2Night	Disney Interactive	Sport	unbekannt
Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	September 2000
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Evil Twin	Ubi Soft	Jump'n-Run	November 2000
Evil Twin: Cyprien's Cronicles	Ubi Soft	Adventure	November 2000
Evolution 2: Far off Promise	Ubi Soft	Rollenspile	Juli 2000
F1 Championship '99	Ubi Soft	Rennspiel	September 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal 2000
F1 Racing Championship	Video System	Rennspiel	September 2000
F355 Challenge	Acclaim	Rennspile	September 2000
Floigan Brothers	Sega	Jump'n-Run	unbekannt
Frogger 2	Hasbro Interactive	Action	September 2000
Frontier	Sega	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Fur Fighters	Acclaim	Action	Juni 2000
Galleon	Interplay	Action	unbekannt
Gauntlet Legends	Midway	Action	Juni 2000
Gold & Glory: The Road to El Dorado	Ubi Soft	Adventure	Dezember 2000
Gold & Glory: The Road to El Dorado	Ubi Soft	Adventure	November 2000
Gorkamorka	ripcord Games	Rennspiel	Oktober 2000
GorkaMorka	Ripcord	Action	Oktober 2000
Gunbird 2	Capcom	Shoot'em-Up	unbekannt
Half-Life	Sierra Studios	Ego-Shooter	3. Quartal 2000
Heroes III	Ubi Soft	Strategie	November 2000



Dreamcast

Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	Strategie	September 2000
Hidden & Dangerous	Take 2	Strategie	August 2000
Hoyle Casino	Sierra	Action	unbekannt
I'm going in!	Eidos	Ego-Shooter	unbekannt
IHRA Drag Racing	Bethesda Softworks	Rennspiel	unbekannt
Illbleed	Sega	Adventure	4.Quartal 2000
Independence War 2: The Edge of Chaos	Infogrames	Action	4. Quartal 2000
Industrial Spy: Operation Espionage	UFO Interactive	Action	Mai 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspile	Juni 2000
Jet Grind Radio	Sega	Trend-Sport	unbekannt
KISS Psycho Circus	Take 2	Ego-Shooter	3. Quartal 2000
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	Action-Adventure	unbekannt
Legend of the Blade Masters	ripcord Games	Action-Adventure	Juni 2000
Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action-Adventure	November 2000
Looney Toons: Space Race	Infogrames	Action	unbekannt
M.O.U.T. 2025	ripcord Games	Ego-Shooter	November 2000
Mag Force Racing	Crave	Rennspiel	Juli 2000
Magical Racing Tour	Eidos	Rennspiel	Juli 2000
Marine Fishing	Sega	Fischsimulation	4. Quartal 2000
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	Dezember 2000
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Trend-Sport	November 2000
Max Payne	Rockstar	Action-Adventure	unbekannt
Max Steel	Mattel	Action-Adventure	unbekannt
Metropolis Street Racer	Sega	Rennspiel	Juli 2000
Mickey's Speedway USA	Nintendo	Rennspiel	4. Quartal 2000
Microsoft Combat Flight Simulator	Konami	Simulation	unbekannt
Midway's Greatest Arcade Hits Vol.1	Midway	Spielesammlung	Juni 2000
Midway's Greatest Arcade Hits Vol.2	Midway	Spielesammlung	September 2000
Monster Breeder	UFO Interactive	Rollenspiel	September 2000
Mr. Driller	Namco	Puzzle	unbekannt
Ms. Pacman Maze Madness	Namco	Action	Oktober 2000
NBA2K1	Sega	Team-Sport	4.Quartal 2000
NFL Blitz 2001	Midway	Team-Sport	September 2000
NFL Blitz 2001	Midway	Team-Sport	unbekannt
NFL Quarterback Club 2001	Acclaim	Action	August 2000
NFL2K1	Sega	Sport	4.Quartal 2000
Nightmare Creatures 2	Konami	Action	Mai 2000
Outtrigger	Sega	Action	unbekannt
P.O.D. 2	Ubi Soft	Rennspiel	September 2000
PBA Tour Bowling	Bethesda Softworks	Sport	Oktober 2000
Peace Makers	Ubi Soft	Strategie	September 2000
Peacemakers	Ubi Soft	Strategie	November 2000
Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	unbekannt
Planet of the Apes	Fox Interactive	Action Adventure	4. Quartal 2000
Planet of the Apes	Fox Interactive	Action	unbekannt
Power Stone 2	Capcom	Beat'em-Up	Oktober 2000
Prince of Persia 3D	Mattel	Action-Adventure	September 2000
Project Eden	Eidos	Action-Adventure	unbekannt
Quark	none	Action	unbekannt
Quest for the Blade Masters (online)	ripcord Games	Action-Adventure	November 2000
Railroad Tycoon 2	GoD	Strategie	unbekannt
Ready 2 Rumble: Round 2	Midway	Action	unbekannt
Roswell Conspiracy	Red Storm Entertainment	Action	unbekannt
Rune	GoD	Action	3. Quartal 2000
S.W.A.T. 3	Sierra	Ego-Shooter	unbekannt
Samba De Amigo	Sega	Bemani	3. Quartal 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	September 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	September 2000
Sanity – Aiken's Artefact	Fox Interactive	Action	unbekannt
Sanity, Aiken's Artifakt	Fox Interactive	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Seaman	Vivarium	Simulation	Juli 2000
Sega GT	Sega	Rennspiel	August 2000
Shenmue	Sega	Rollenspiel	November 2000
Sierra Sports Game Roob	Sierra Sports	Sport	unbekannt
Silent Scope	Konami	Ego-Shooter	4. Quartal 2000
Silver	Infogrames	Action	3. Quartal 2000
SNK vs. Capcom	Capcom	Beat'em-Up	unbekannt
Sno-Cross Championship Racing	Crave	Rennspiel	November 2000
Sno-Cross Championship Racing	Crave	Rennspiel	unbekannt
Soldier of Fortune	Crave	Action	4. Quartal 2000
Sonic Adventure 2	Sega	Action	4. Quartal 2000

Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
Sonic Shuffle	Sega	Geschicklichkeit	4.Quartal 2000
Space Channel 5	Sega	Bemani	Juni 2000
Spawn	Capcom	Action	unbekannt
Spec Ops Online	Ripcord	Action	November 2000
Spec Ops: Omega Squad	Ripcord	Action	Jni 2000
Spirit of Speed 1937	Acclaim	Rennspiel	Juni 2000
Star Trek: New Worlds	Interplay	Strategie	Juli 2000
Star Wars: Jedi Power Battles	Lucas Arts	Rennspiel	unbekannt
Star Wars: Super Bombad Racing	Lucas Arts	Rennspiel	2001
Starlancer	Crave	Action	unbekannt
Starlancer	Crave	Flugsimulation	Oktober 2000
Startopia	Eidos	Simulation	unbekannt
Street fighter III 3rd Strike	Capcom	Beat'em-Up	unbekannt
Street Fighter III	Capcom	Beat'em-Up	Juli 2000
Stupid Invaders	Ubi Soft	Denkspiel	4. Quartal 2000
Super Magnetic Neo	Crave	Jump'n-Run	Juli 2000
Super Runabout	Interplay	Rennspiel	unbekannt
Sydney 2000-05-29	Eidos	Sport	August 2000
System Shock 2	Vatical	Ego-Shooter	unbekannt
Tech Romancer	Capcom	Beat'em-Up	Mai 2000
Test Drive Cycles	Infogrames	Rennspiel	unbekannt
Test Drive Rally	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal 2000
The Grinch	Konami	Action-Adventure	4. Quartal 2000
The Mummy	Konami	Action-Adventure	4. Quartal 2000
The New Batman Adventures	Ubi Soft	Action	unbekannt
The Next Tetris	Vatical	Denkspiel	unbekannt
Time Stalkers	Sega	Rollenspiel	August 2000
Tokyo Highway Challenge II	Crave	Rennspiel	November 2000
Tokyo Xtreme Racer 2	Crave	Rennspiel	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Trend-Sport	3. Quartal 2000
Toy Story 2	Activision	Jump'n-Run	Juli 2000
Tropico	GoD	Simulation	unbekannt
Ultimate Fighting Championship	Crave	Action	3. Quartal 2000
Ultimate Fighting Championship	Crave	Action	Oktober 2000
V.I.P.	Ubi Soft	Action	November 2000
V.I.P.	Ubi Soft	Action	November 2000
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	August 2000
Virtua Tennis: Sega Professional Tennis	Sega	Sport	Juli 2000
Virtual On: Oratorio Tangram	Activision	Action	Juni 2000
Whiplash 2	Interplay	Rennspiel	unbekannt
Woody Woodpecker Racing	Konami	Fun-Racer	unbekannt
World Series Baseball 2K1	Sega	Team-Sport	Juli 2000
World's Scariest Police Chases	Fox Interactive	Rennspiel	4. Quartal 2000
Worms World Party	Infogrames	Geschicklichkeit	4.Quartal 2000
WWF Royal Rumble	THQ	Wrestling	unbekannt
Xtreme Sports	Sega	Trend-Sport	September 2000



Im Music-Clip-Style und mit Roler-Blades durch die Großstadt: *Jet Grind Radio* wird mit der *Crazy Taxi*-Engine entwickelt.



Busse oder Hauswände besprühen - und dabei im Takt der Musik bleiben! *Jet Grind Radio* ist schnell, hip - und für die MTV-Generation maßgeschneidert.

Nintendo 64

Titel	Anbieter	Genre	Erscheinungstermin
40 Winks	GT Interactive	Jump'n-Run	unbekannt
Acclaim Sports Soccer	Acclaim	Sport	unbekannt
Aidyn Chronicles: The First Mage	THQ	Rollenspiel	3. Quartal 2000
AirBoardin'USA	Agetec	Action	unbekannt
Animaniacs: Ten Pin Alley	ASC Games	Action	unbekannt
Army Men: Air Combat	3DO	Action	Juni 2000
Army Men: Sarge's Heroes 2	3DO	Action	4. Quartal 2000
Assault	Telstar	Action	unbekannt
Banjo-Tooie	Nintendo	Jump'n-Run	August 2000
Banjo-Tooie	Nintendo	Jump'n-Run	August 2000
Batman Beyond	Kemco	Action	Oktober 2000
Batman	Ubi Soft	Action	unbekannt
Big Mountain 2000	SouthPeak Interactive	Sport	Juni 2000
Blues Brothers 2000	Titus	Jump'n-Run	Juni 2000
Bomberman: The Second Attack	Vatical	Action	Mai 2000
Carmageddon 64	Titus	Rennspiel	Juni 2000
Conker's Bad Fur Day	Rare	Jump'n-Run	Dezember 2000
Cruis'n Exotica	Midway	Rennspiel	unbekannt
Custom Robo	Nintendo	Action	unbekannt
Daikatana	Kemco	Action	4. Quartal 2000
Die Hard 64	Fox Interactive	Action	4. Quartal 2000
Dinosaur Planet	Nintendo	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Dinosaur Planet	Nintendo	Action-Adventure	unbekannt
Disney's Tarzan	Activision	Jump'n-Run	2. Quartal 2000
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n-Run	4. Quartal 2000
Donald Duck	Ubi Soft	Jump'n-Run	Oktober 2000
Duck Dodgers	Infogrames	Jump'n-Run	Juni 2000
Eternal Darkness	Nintendo	Adventure	Oktober 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal 2000
F1 Racing Championship	Video System	Rennspiel	September 2000
F-18 Super Hornet	Titus	Simulation	unbekannt
Fighter's Destiny	SouthPeak Interactive	Beat'em-Up	Juni 2000
Frogger 2	Hasbro Interactive	Geschicklichkeit	unbekannt
Glover 2	Hasbro Interactive	Action	unbekannt
Hercules: The Legendary Journeys	Titus	Action	Juni 2000
Hey You, Pikachu!	Nintendo	Simulation	3. Quartal 2000
Indiana Jones and the Infernal Mach.	Nintendo	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Indy League Racing	GT Interacive	Rennspiel	4. Quartal 2000
Indy Racing 2000	Infogrames	Rennspiel	Juni 2000
International Track & Field 2000	Konami	Sport	September 2000
Kasparov Chess	Titus	Denkspiel	unbekannt
Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo	Jump'n-Run	Juni 2000
Legend of the Sea King	Victor	Rollenspiel	unbekannt
Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Madden NFL 2001	EA	Team-Sport	4. Quartal 2000
Major League Soccer	Konami	Sport	unbekannt
Mario Artist: Picture Maker	Nintendo	Anwendung	unbekannt
Mario Tennis	Nintendo	Action	September 2000
Mega Man 64	Capcom	Jump'n-Run	4. Quartal 2000
Mia Hamm Soccer 64	SouthPeak Interactive	Sport	September 2000
Mickey's Speedway USA	Nintendo	Rennspiel	unbekannt
Midway's Greatest Arcade Hits Vol. 1	Midway	Action	November 2000
Mini Racers	Nintendo	Rennspiel	unbekannt
Mother 3	Nintendo	Rollenspiel	unbekannt
Ms. Pac-Man Maze Madness	Namco	Geschicklichkeit	4. Quartal 2000
Mysterious Dungeon 2	Chunsoft	Rollenspiel	unbekannt
NBA Showtime 2000	Midway	Sport	unbekannt
NFL Quarterback Club 2001	Acclaim	Team-Sport	August 2000
NHL Blades of Steel 2000-05-29	Konami	Sport	unbekannt
Ogre Battle 64	Atlus Software	Strategie	September 2000
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	Dezember 2000
PGA European Tour	Infogrames	Sport	Juni 2000
Pokémon Puzzle League	Nintendo	Denkspiel	4. Quartal 2000
Polaris SnoCross	Vatical	Rennspiel	August 2000
Power Rangers Lightspeed Rescue	THQ	Action	Oktober 2000
Rally Challenge 2000	SouthPeak Interactive	Rennspiel	Juni 2000
Rat Attack	Mindscape	Action	unbekannt
Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	unbekannt
Riqa	Nintendo	Action	unbekannt
Ronaldo Soccer	Infogrames	Sport	unbekannt
Roswell Conspiracies	Red Storm Entertainment	Action	4. Quartal 2000
Rugrats in Paris	THQ	Jump'n-Run	November 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	September 2000
Scooby Doo: Classic Creep Capers	THQ	Adventure	4. Quartal 2000
Seadoo HydroCross	Vatical	Rennspiel	August 2000
Shigesato Itoi's No.1 Bass Fishing	Nintendo	Simulation	unbekannt
Spider-Man	Activision	Action	unbekannt
Star Wars: Episode I Battle for Naboo	Nintendo	Action	4. Quartal 2000
StarCraft 64	Nintendo	Strategie	Juni 2000
Super Mario 64 II	Nintendo	Jump'n-Run	unbekannt
Taz Express	Infogrames	Jump'n-Run	Juni 2000
The World is Not Enough	EA	Action	4. Quartal 2000
Title Defense	Climax	Sport	2001
Tom & Jerry	Mattel	Action	September 2000
Top Gear Hyperbike	Kemco	Rennspiel	unbekannt
Transformers: Beast Wars	BAM	Beat'em-Up	4. Quartal 2000
Turok 3: Shadow of Oblivion	Acclaim	Action	August2000
Viewpoint 2064	Sammy	Action	unbekannt
VR Powerboat	Varical	Rennspiel	September 2000
Winnie the Pooh	Mattel	Action	November 2000
WWF No Mercy	THQ	Sport	4. Quartal 2000
Xena Warrior Princess	Titus	Action-Adventure	2001



Kurz vor der Fertigstellung: Noch mehr Weitsicht und deutlich mehr Adventure-Anteil in Rares *Banjo Tooie*.



DIE MODERNEN FAMILIENVIDEOTHEKEN

VB GÖTTINGEN
Am Posthof 2-6
37081 Göttingen
Tel.: 0551/60 06 66

VB BRAUNSCHWEIG
Frankfurter Str. 8
38122 Braunschweig
Tel.:0531/89 79 65

VB HILDESHEIM
Bismarckplatz 10-11
31135 Hildesheim
Tel.: 05121/51 86 53

VB GOSLAR
Hildesheimer Str. 9
38640 Goslar
Tel.: 05321/2 09 80

VB AUGSBURG
Gögginger Str. 91
86199 Augsburg
Tel.: 0821/5 89 62 68

VB SEESEN
Johann-Zincken-Str. 6
38723 Seesen
Tel.: 05381/9 38 23

VB HAMELN
Reichardstr. 12
31789 Hameln
Tel.: 05151/92 40 60

VB NEUSS
Jülicher Landstr. 140
41464 Neuss
Tel.: 02131/77 92 14

VB SONDERSAUSEN
Am Planplatz 8
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/60 13 81

VB ERFURT
Juri-Gagarin-Ring 158
99084 Erfurt
Tel.: 0361/5 66 01 88

VB FRANKFURT/MAIN
Mainzer Landstr. 349
60326 Frankfurt/Main
Tel.: 069/9 73 89 90

VB OBERHAUSEN
Mülheimer Str. 20 a
46049 Oberhausen
Tel.: 03576-24 30 08

VB STUTTGART
Marienstr. 23
70178 Stuttgart
Tel.: 0711-6 49 36 43

VB REUTLINGEN
Konrad-Adenauer-Str. 28
72762 Reutlingen
Tel.: 07121/37 26 40

VB OLDENBURG
Nadorster Str. 228
26123 Oldenburg
Tel.: 0441-3 84 50 13

VB HANNOVER
Schulenburger Landstr. 139
30165 Hannover
Tel.: 0511/3 72 89 20

VB HANNOVER
Fliegerstr. 1
30179 Hannover
Tel.: 0511/3 74 99 50

VB HANNOVER
Podbielskistr. 366-370
30659 Hannover
Tel.: 0511/64 02 07

VB HANNOVER
Zeißstr. 6
30519 Hannover
Tel.: 0511-8 44 37 80

VB DORTMUND
Bornstr. 181
44145 Dortmund
Tel.: 0231-8 63 38 09

VB GOTHA
Burgfreiheit 2
99867 Gotha
Tel.: 03621-30 17 77

VB LÜBECK
Ratzeburger Allee 125
23562 Lübeck
Tel.: 0451-5 02 12 12

VB HAMBURG
Bramfelder Chaussee 148
22177 Hamburg
Tel.: 040-64 22 00 44

VB ESSEN
Aktienstr. 42
45359 Essen
Tel.: 0201-685 81 89

VB DARMSTADT
Pallaswiesenstr. 63
64293 Darmstadt
Tel.: 06151/87 64 65



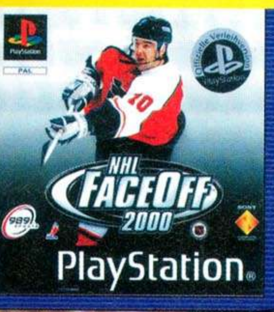
VIDEO HITS IM VERLEIH

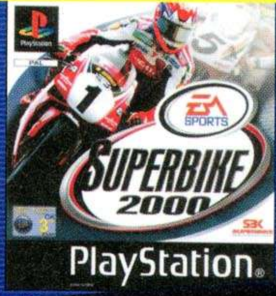
DVD HITS IM VERLEIH

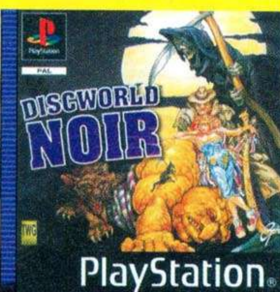
PC CD-ROM IM VERLEIH

PLAYSTATION IM VERLEIH

LEIHT EUCH DIE RENNER:







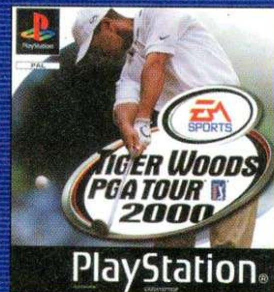


SONY PLAYSTATION
KONSOLEN AUCH IM VERLEIH











ALLE TOP-SPIELE IM VERLEIH



IM VERLEIH ALS: **VHS & DVD**

TESTET UNS KOSTENLOS:

GUTSCHEIN

MIT DIESER WERTMARKE KÖNNEN SIE SICH BIS ENDE DEZ.2000 EINEN FILM ODER EIN SPIEL FÜR 2 KALENDERTAGE AUSLEIHEN. PRO KUNDE IST NUR EIN GUTSCHEIN MÖGLICH.



GÜLTIG IN ALLEN VIDEO BUSTER FILIALEN

PC CD-ROM



ALLE PC CD-ROM TOP SPIELE IM VERLEIH

Wir suchen Franchisepartner





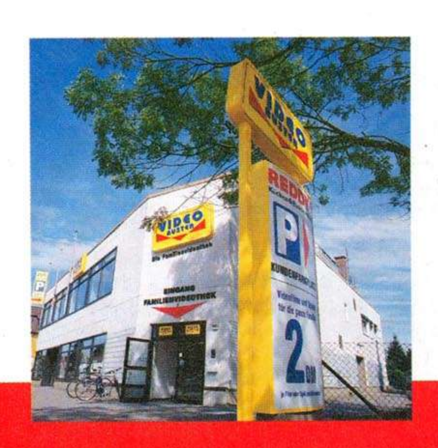
Nehmen Sie an unserem Erfolg teil.

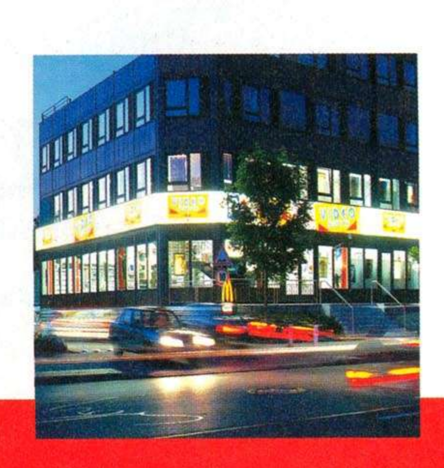
Die beiden erfolgreichen Unternehmen planen gemeinsam die Expansion in der Unterhaltungsbranche. In allen Filialen der Video Buster Gruppe wird ein Maro-Videospiele-Center integriert. Die nach dem Franchiseprinzip betriebenen Shops werden von Ihnen in Eigenverantwortung geleitet. Die Toplagen der Video Buster Kette, sowie die in der Branche überdurchschnittlich großen Kundenstämme erleichtern Ihnen den Start in die Selbstständigkeit. Weiter fließen die Erfahrungen der schon jetzt gemeinsam betriebenen Filialen in das Konzept ein.

Haben Sie Interesse an unserem Konzept, dann schicken Sie uns Ihre Bewerbung mit Lebenslauf sowie Eigenkapitalnachweis an:

Video Buster Entertainment Group®
Johann-Zincken-Str. 6
38723 Seesen







MARO

VIDEOSPIELE





Dreamcast

Dreamcast Dt.

Titel	Preis
Crazy Taxi	89,90
Vigilante 8	99,00
Virtua Striker 2	99,90
Hydro Thunder	79,90
Worms: Armageddon	99,90
Suzuki Allstar Racing	59,90
Deadly Skies	99,90
Marvel vs. Capcom	89,90
Powerstone	89,90
NBA 2k	99,00
Rayman 2	99,90

Dreamcast Imp.

Titel	Preis
Star Gladiators 2	69,90
Death Grimson 2	69,90
YOYO Venture	69,90
Virtua Cop 2	59,90
Golf	59,90
Rainbow Six U.S.	149,90
Marvel vs. Capcom 2	149,90
KOF 99 (new)	149,90
Timestalker	149,90



Playstation

Sony Playstation Dt.

Titel	Preis
Leon + Clare 3 Uncut	89,90
Hard Edge	79,90
UEFA Champions League	89,90
Glover	69,90
GTA 2	49,90
Millenium Soldier	69,90
War of the Worlds	59,90
Hell Night	59,90
Lego Rock Raiders	69,90
Syphon Filter 2	89,90
Midi Evil 2	89,90
Track & Field 2	99,90
Ace Combat 3	89,90
Metal Gear Solid Plat.	49,90
EPGA Golf	59,90
Rat Attack	69,90
Toy Story 2	89,90
Gran Tourisimo 2	89,90
ECW Hardcore Wrestling	99,90



Neo Geo

Neo Geo Pocket Color

Titel	Preis
Samurai Shodown	99,90
Neo Geo Cup Color	99,90
Tennis Color	99,90
Sonic Pocket Adventures	99,90
Pac Man	99,90
Metal Slug Pocket	99,90
Baseball Stars	99,90
NeoGeo Turf Masters	99,90
King of Fighters R2 Color	99,90
SNK vs. Capcom	99,90

Neo Geo CD

Titel	Preis
Soccer Brawl	19,90
Mah Jong Story	19,90
Riding Hero	19,90
Savage Reign	19,90
Puzzle Bobble	19,90

METAL SLUG 3 MODUL
699,90 DM (BITTE VORBESTELLEN)



DVD Videos

DVD Import Videos CODE 1

Titel	Preis
American Pie	69,90
From Dusk Till Dawn 3	69,90
Three Kings	69,90
Muppets from Space	69,90
Blue Streak	69,90
A Man called Hero (HK)	69,90
House on haunted Hill	69,90
End of Days	69,90
Johanna v. Orleon	69,90
Lake Placid	69,90
Bone Collector	69,90
In Too Deep	69,90
Eyes wide shut	69,90
Sixth Sense	69,90
Astronauts Wife	69,90
Pokemon the Movie	69,90



N64 Angebote

Nintendo 64 Dt.

Titel	Preis
V-Rally 64	49,90
Star Wars EP1 Racer	49,90
Lyat Wars	29,90
Earthworm Jim 3D	49,90
Ready 2 Rumble Boxing	69,90
EPGA Golf	59,90
Top Gear Rally	49,90
Vigilante 2	59,90
Turok 3	59,90
Xena	59,90



149,90 DM

$ale Sonderangebote

SOLANGE VORRAT REICHT !!!!

Titel	Preis
N64 - F1 Grand Prix	29,90
N64 - F1 Grand Prix 2	49,90
N64 - Donkey Kong Country 64	69,90
N64 - RTL World League Soccer	49,90
DKC 64 Lösungsheft	9,90
Yoshis Story Lösungsheft	9,90
Div. Neo Geo Pocket Games Bitte telefonisch nachfragen !!!	29,90
DC - Dreamcast Graph Kit Aufkleber für die Dreamcast	24,90
Playstation Gehäuse	29,90
PSX - South Park	59,90
PSX - Formel 1 Plat.	29,90
PSX - Actua Hockey	69,90
PSX - Actua Hockey 2	79,90
PSX - Trap Gunner	69,90
PSX - F1 World GP 99	59,90
PSX - Eliminator	49,90
PSX - YOYO Puzzle Park	69,90
PSX - Centipede	59,90
PSX - Nascar 2000	59,90
DC - Cool Boarders Burrn JP	29,90
DC - Buggy Heat JP	29,90



ACHTUNG ! DER NEUE "BOND" FÜR DAS NINTENDO 64









BEI UNS AB SOFORT ZU BESTELLEN

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

Stuttgart – MARO – Marienstr. 23, 70178 Stuttgart – Tel. 0711 221 422

Ulm – MARO – Zeitblomstr. 31, 88073 Ulm – Tel. 0731 6020 755

Reutlingen – MARO – Karlstr. 1, 72764 Reutlingen – Tel. 07121 320 014

Ludwigsburg – MARO – Solitudestr. 3, 71638 Ludwigsburg – Tel. 07141 902 242

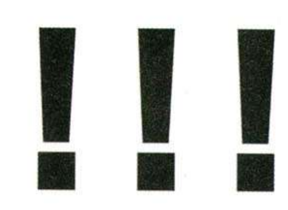
Waiblingen – MARO – Gewerbestr. 5/1, 71332 Waiblingen – Tel. 07151 956 46 46 (nur Versand)

Demnächst ! – MARO – Gögginger Str. 91, 86119 Augsburg – Demnächst !

Nürnberg – STAGE 1 – Glogauer Str. 30/98, Frankencenter, 90473 Nürnberg – Tel. 0911 800 2886

Hamburg – N.R.G. – Mundsburger Damm 54, 22087 Hamburg – Tel. 040 255 663

Achtung ! Achtung !
Am 30.06.2000 große Eröffnungsparty der neuen Filiale in Augsburg !
Gögginger Str. 91 - 86199 Augsburg





AUGSBURG












Action Figuren

29,90 DM | 19,90 DM | 34,90 DM | 9,90 DM | 34,90 DM

19,90 DM | 34,90 DM | 19,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

9,90 DM | 34,90 DM | 19,90 34,90 DM | 34,90 DM | Abe Statue ca. 30 cm 89,90 DM

29,90 69,90 | 29,90 DM | 29,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

ab 34,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

ab 34,90 DM | 19,90 DM

Pokémon

South Park

SOUTH PARK UND POKEMON MERCHANDISE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN !

Umtausch wegen nichtgefallen ist generell ausgeschlossen.
Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei.
Ladenpreise können abweichen.
Für Druckfehler / Preisänderungen übernehmen wir keine Haftung.

- shop des monats -



MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Tel. 0711 221 422



ab 100,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI

Hamburg
PLAY FAIR
Wandsbekker Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836





MARO Videospiele
Online Shop
NEU
JEDE MENGE SONDERANGEBOTE ZUR ERÖFFNUNG !!!

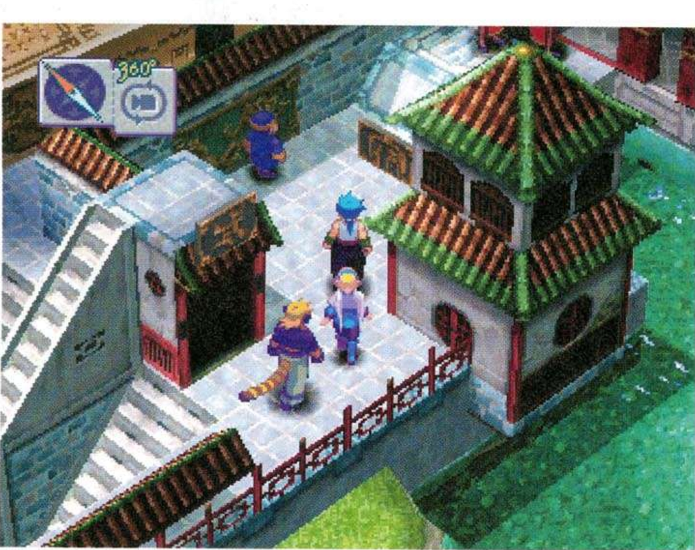
www.maro-gmbh.com

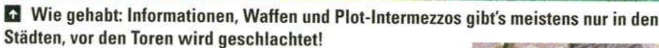
BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

Breath of Fire IV



Die Drachen-Saga geht weiter: Capcom präsentieren uns den vierten Teil ihrer berühmten "Breath of Fire"-Reihe.





Wie gehabt: Informationen, Waffen und Plot-Intermezzos gibt's meistens nur in den Städten, vor den Toren wird geschlachtet!



Stimmige Konstruktion: Die *Breath of Fire 4*-Bauten sind deutlich detailierter als die des Vorgängers.



Labyrinth am Hafen: Eure Charaktere sind auf der Suche nach einem Boot für die Überfahrt.

1993 seid ihr zum ersten Mal in die Welt der Drachen gereist - der Super Nintendo-Klassiker konnte sich seinerzeit einen guten Platz neben Rollenspiel-Highlights wie *Final Fantasy* sichern. Da wundert es nicht, dass Entwickler Capcom ein Jahr später die Fortsetzung hinterherschob und die RPG-Reihe mit Episode 3 schließlich auch auf Sonys PlayStation fortführte. Japanische Genre-Freunde vergnügen sich bereits mit *Breath of Fire IV* - und an der Thematik hat sich nichts geändert...

Von Helden und Drachen...

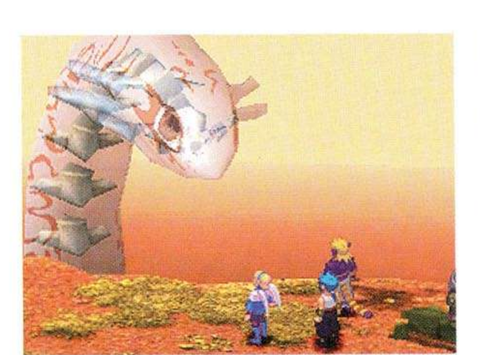
Die Welt von *Breath of Fire IV* ist von einem riesigen Meer aus Sand durchzogen - die einzigen beiden großen Kontinente sind voneinander getrennt. So gibt es weder kommunikativen, noch wirtschaftlichen Austausch - und jedes Volk strebt für sich die Position einer Großmacht an. Leider kommt es, wie es kommen muss: Die beiden Parteien geraten miteinander in Clinch - die Folge sind erbitterte Kämpfe.

Inzwischen hat sich die Lage wieder etwas beruhigt: Prinzessin Eriena macht sich auf den Weg, den Soldaten ihres Landes moralischen wie medizinischen Beistand zu leisten - und verschwindet dabei spurlos.

An dieser Stelle steigt ihr ins Spiel ein: Ihr sollt die tapfere Thronfolgerin wiederfinden. Als Suchtrupp werden Tigermensch Cray und Vogel-Lady Nina (Erienas Schwester) aufgestellt. Das dynamische Duo düst mit einem futuristischen Gleiter über das Sandmeer. Denn die Bewohner der *Breath of Fire*-Welt wissen sich zu helfen: Wo wir in der Realität mit Schiffen die Ozeane bereisen, da verlassen sich die Rollenspiel-Völker auf moderne Sandflitzer - Star Wars lässt grüßen! Nur leider gibt euer Vehikel schon bald den Geist auf - und ihr sitzt mitten in der Wüste fest. Während der starke Cray beim Speeder bleibt, macht ihr euch mit Nina auf den Weg zur nächstgelegenen Stadt. Das hübsche Mädel mit den Flügeln kennt ihr übrigens bereits aus den vorangegangenen Teilen - schon seit dem SNES-Erstling leistet die rei-







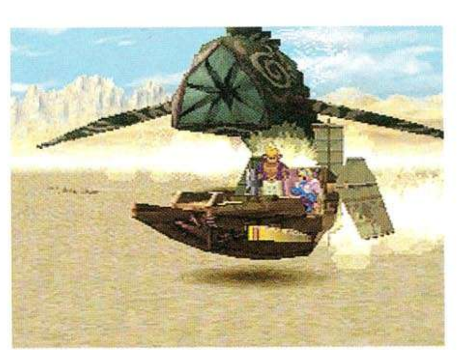
„Ups, falsche Abzweigung..." Hinter der Bergkuppe erwartet euch ein riesiger Tatzelwurm.



Zauberhafte Lichteffekte für das richtige Fantasy-Flair: Ihr flickt eure Gruppe mit einem Heilzauber.



Im freien Fall: Eure Helden stürzen todesmutig von einer Klippe... wo der Sturz wohl endet?



Mit dem Schwebe-Segler durch die Wüste: Das abgefahrene Vehikel erinnert stark an *Star Wars*.

zende Dame des Vogel-Clans hilfreiche Dienste als geflügelter Transporter. Knopfdruck genügt - schon verwandelt sich Nina in einen Vogel und trägt euch kreuz und quer durch die Lüfte. Allerdings erlernt ihr diese Fähigkeit erst später im Spiel... Doch Nina ist nicht die einzige alte Bekannte: Auch Held Ryu (kennt ihr aus *Breath of Fire III*) gibt sich wieder ein munteres Stelldichein. Schon kurz nach Spielbeginn findet ihr den Jungspund splitternackt hinter einer Düne - er wurde von einem Drachen zurückgelassen. So mysteriös, so gut: Auch die schuppigen Freunde sind wieder mit von der Partie - und leisten euch im Kampf hilfreiche Dienste.

Feurig und fesch

Wie gewohnt gesellen sich im Laufe eures Abenteuers weitere Mitstreiter zu euch. So macht ihr schon früh Bekanntschaft mit dem geheimnisvollen Fou-Lu - der düstere Kämpfer wird von seinem kräftigen Vierbeiner begleitet. Außerdem dabei: Martial-Arts-Kriegerin Ursula, Fuchs-Recke Scias und Roboter Master. Allerdings dürft ihr maximal sechs Charaktere in eure Party aufnehmen - dann kann es rund gehen!
Die Kampfaufstellung ist dabei in vordere und hintere Reihe unterteilt: Während eure Helden im Vordergrund kräftig mit ihren Waffen auf gegnerisches Gesocks einprügeln, muss der "hintere Haufen" auf Zaubersprüche zurückgreifen - zu groß ist die Entfernung zum Feind. Womit wir auch schon bei den Kampfoptionen sind: Jeder Charakter kommt nämlich mit seinen individuellen Fertigkeiten daher. Während Ryu fiese Monster mit dem Schwert malträtiert, klopft Nina beispielsweise mit ihrem Zepter auf die Gegner ein. Auch die magischen Kräfte sind vielseitig: Neben obligatorischen Element-Zaubern (Feuer, Wasser, Erde, Luft) oder Heilmagie können sich einige Helden aus eurer Truppe in garstige Drachen verwandeln. Auch hier ist die Auswahl groß: Ob Feuer-, Eis-, Aura- oder Gras-Drache - der Feind hat nichts zu lachen. Und sollten selbst solch brachiale Attacken nicht helfen, führt ihr einfach eine durchschlagskräftige Kombo aus - das gibt auch den härtesten Gegnern den Rest!
Ansonsten ist's obligatorisch: Ihr wandert mit euren liebevoll gezeichneten Sprites durch malerische Polygon-Hintergründe - die ungleiche Symbiose harmoniert dabei perfekt. Hier wandert ihr durch hübsche Wälder, da an plätschernden Wasserfällen vorbei, begebt euch in mystische Tempel oder steigt in düstere Dungeons hinab. Nicht nur für's Auge wird viel geboten - auch euer Forscherdrang wird gestillt. Denn neben den üblichen Zufallsbegegnungen sind ebenso Rätsel, verzwickte Labyrinthe und bunte Städte angesagt. In letzteren gibt's wie gehabt Smalltalk mit der Bevölkerung, jede Menge Items oder Waffen für den Heldenrucksack und nach Bedarf ein erfrischendes Nickerchen im örtlichen Hotel - erfahrene Konsolen-Abenteurer kennen die Prozedur. Bevor ihr wieder den "Atem des Feuers" spüren dürft (oder riechen?), müsst ihr euch jedoch noch etwas gedulden - erst im Spätsommer erscheint *Breath of Fire IV* in den USA. Wann es in Deutschland soweit sein wird, ist derzeit noch unklar - aber auf der diesjährigen E3 wurde *Breath of Fire 4* bereits für den US-Markt vorgestellt... ■ *(dj)*

Die Vorgänger

Breath of Fire
(nicht getestet, heutige Wertung: 85%)



Der erste Teil erschien leider niemals in Deutschland. In den USA wurde die Capcom-Entwicklung von Squaresoft angeboten.

Breath of Fire II
(Test in fun 03/96, Wertung: 82%)



Die SNES-Fortsetzung konnte leider nicht mit dem Erstling mithalten - träger Storyfortlauf und unzählige Kampfeinlagen zogen das Spiel unnötig in die Länge.

Breath of Fire III
(Test in fun 08/98, Wertung: 80%)



Hier begleitet ihr eure Protagonisten von Kindesbeinen an: Aus Dreikäsehoch Ryu wird im Laufe des Abenteuers ein tapferer Held - leider hat er unter Design-Mängeln und dreidimensionaler Sparoptik zu leiden.



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Sommer (USA)

MagForce Racing

Dreamcast

Hi-Speed-Fetischisten aufgepasst: Nach Star Wars Episode 1 Racer erwartet euch nun das nächste futuristische Rennspiel für den Dreamcast.





Ungewöhnlich und interessant: Ihr rast durch eine transparente Glasröhre...

Und ab geht's! Wenn ihr mit vollem Speed über eine Bergkuppe düst, wisst ihr nie, was euch erwartet...



Im Visier: Ein kleines Fadenkreuz signalisiert euch, dass sich der Gegner in eurer Schusslinie befindet - Feuer frei!!

Die Entwickler

Qualität aus deutschen Landen? Für die Entwicklung von *MagForce Racing* zeichnen sich die Hamburger Jungs von Team FEB verantwortlich. Zum größten Teil von Neon abstammend, haben einige Mitarbeiter des Teams bereits an der Entwicklung des Shoot'em-Ups *Viper* (PlayStation) mitgewirkt. Dass sie Erfahrung haben, haben die Jungs ja bereits eindrucksvoll mit *Killer Loop* (PlayStation) unter Beweis gestellt. Mal sehen, was die Zukunft bringt...



MagForce Racing ist kein neues Spiel - PlayStation-Piloten durften bereits vor einem Dreivierteljahr in *Killer Loop* um die Wette brausen. Unter dem Titel erschien der Future-Racer nämlich ursprünglich für die Sony-Konsole - und sorgte mit hochauflösender Grafik, innovativem Spielsystem sowie superflüssigem Spielablauf für Begeisterung. Nun steht uns mit *MagForce Racing* eine 1:1-Umsetzung für den Dreamcast ins Haus.

Zurück in die Zukunft

Spielerisch hat sich also nichts geändert: Noch immer nehmt ihr in futuristischen Gleitern Platz, die den Podracern aus *Star Wars Episode 1* nicht ganz unähnlich sind. Die Fahrzeuge (sogenannte Tripods) schweben mit Hilfe dreier Magnetfüße über dem Boden - auf Knopfdruck haftet ihr euer Vehikel an Wänden und Decken fest. Das ist nicht nur notwendig, um seitlich oder über euch platzierte Items zu erwischen - mit der Technik könnt ihr auch hervorragend Feinde überholen. Ist die Strecke dicht gedrängt, schert ihr einfach zur Seite aus, aktiviert eure Magnetpods und flitzt an der Tunneldecke entlang - im Freien funktioniert der "Trick" also nicht! Das Streckendesign ist genretypisch: Ihr rast steile Abhänge hinab, braust über gigantische Bergkuppen und meistert Schrauben wie Haarnadelkurven.

Vor allem für letztere empfiehlt sich der Einsatz der Slide-Funktion - per Buttondruck könnt ihr mit eurem Gleiter bequem um die Kurven streifen. Doch kommt's in *MagForce Racing* nicht nur auf fahrerisches Können an! Wenn ihr die gegnerischen Tripod-Fahrer abhängen und als erster über die Ziellinie flitzen wollt, müsst ihr oft auf härtere Methoden zurückgreifen - und mit der richtigen Bewaffnung an Bord räumt ihr die Strecke ruckzuck frei. Überall auf den Kursen verteilt findet ihr bunte Boni - je nach Farbe spendieren euch





Tripod-Tohuwabohu: Im Vierspieler-Modus wird's ziemlich unübersichtlich...



Mars macht mobil: Zu zweit über fremde Planeten düsen - wer hat noch nicht davon geträumt...?



Nautisch idyllisch? Selbst im Unterwasser-Tunnel gibt's heftige Rempeleien...

die Goodies unterschiedliche Fähigkeiten. Sammelt ihr den lila Bonus ein, erhaltet ihr eine Extrawaffe - über die Art entscheidet dabei der Zufallsgenerator. Ob Raketen, Laser, Minen oder Schutzschilder - der Rennfahrer von übermorgen hat alles an Bord! Will ein Gegner also partout die Strecke nicht freigeben, jagt ihr ihm einfach eine Rakete in den Hintern - im Idealfall in zielsuchender Ausführung.
Euren Verfolgern hingegen macht ihr mit fies platzierten Minen das Pilotenleben schwer, während ihr euch mit dem Schild vor feindlichen Angriffen schützt. Ebenso hilfreich wie martialisches Geschütz: Der Turbo-Einsatz. Knopfdruck genügt, und schon schießt euer Vehikel an den Vordermännern vorbei... Doch solltet ihr euch nicht nur auf die violetten Waffen-Boni konzentrieren, auch die andersfarbigen Energiefelder sind von großer Wichtigkeit. Fahrt ihr beispielsweise durch ein grünes Feld, füllt das eure Powerleiste auf. Neigt die sich dem Ende, ist's mit der Geschwindigkeit dahin - euer Tripod wird langsam wie Nachbars Seifenkiste. Gelbe Felder hingegen füllen eure Magnetenergie auf - auch hier solltet ihr regelmäßig auftanken.



Frisch geschraubt: Versäumt nicht, das grüne Energiefeld zu überfahren, um eure Speedleiste aufzuladen.

Futuristisch geflitzt...

Die Hi-Speed-Hatz der Zukunft führt euch in die abgedrehtesten Terrains: Ihr braust durchs Moskau des späten 21. Jahrhunderts, flitzt durch düstere Minen auf dem Mars oder heizt auf Hawaii durch gläserne Unterwasser-Tunnels. Weiter geht's im eisigen Himalaya: Hier jagt ihr über wolkenverhangene Berggipfel. Danach verlasst ihr die heimatliche Erde - die späteren Rennen finden allesamt im Weltraum statt.
Absolutes Design-Highlight: Die Felsnadel auf Saturnmond Iatepus. Hier rast ihr vertikal in die Höhe, um auf der anderen Seite des riesigen Felsmassivs wieder im gleichen Winkel hinunterzustechen - mit voller Geschwindigkeit auf den Boden zu! Außerdem im Kurs-Repertoire: Eine futuristische Raumstation und das mysteriöse Holodrom. Um all die Gefahren zu meistern, die in *Mag-Force Racing* auf euch zu kommen, braucht ihr auch ein zuverlässiges Tripod. Vier Modelle stehen in der virtuellen Garage zur Auswahl - und alle unterscheiden sie sich in den typischen Attributen wie Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Bodenhaftung. Ehe ihr einen Favoriten küren könnt, solltet ihr also zumindest alle Fahrzeuge einmal ausprobiert haben.
Auch die Spielmodi sind obligatorisch: Wer sich qualifizieren will, steigt ohne Umschweife in den *Meisterschafts*-Modus ein. Hier gilt es, vier Klassen zu meistern - und nur die Schnellsten gewinnen. Zeit zum Üben bleibt euch beim "Zeitfahren" - hier erkundet ihr die Strecken in Ruhe und ohne Konkurrenz. Letzter im Bunde ist der *Multiplayer*-Mode: Dank Split-Screen dürfen sich bis zu vier Fahrer ins Rennen stürzen - Großbildfernseher empfohlen!
Unsere Preview-Version machte zwar bereits einen sauberen Eindruck, lief jedoch noch alles andere als flüssig. Heftige Ruckeleinlagen (vor allem bei vier Spielern gleichzeitig) trübten das Rennvergnügen. Wollen wir hoffen, dass Entwickler Team FEB dieses Manko noch in den Griff kriegt - denn dann steht uns ein fesselnder Future-Racer ins Haus...
■ *(dj)*

Genre	Future-Racer
Anbieter	Crave
Entwickler	Team FEB
Erhältlich ab	Juli

Silver

Dreamcast

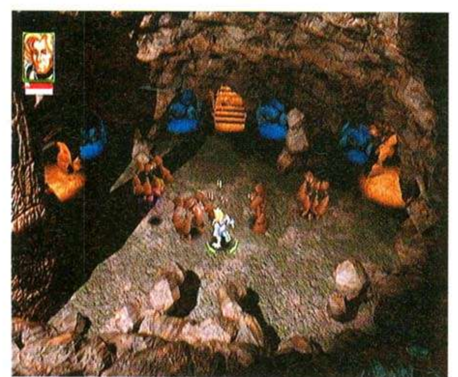
Adventure-Freunde können sich freuen: Infogrames setzen ihr PC-Abenteuer Silver für Segas Dreamcast um.



Atmosphärisch: Selbst bei Regen kämpft euer tapferer Held weiter...



Klein, aber auf zack! Nicht selten ist von eurem Helden nur noch ein winziges Pixel-Häufchen zu erkennen.



Im Dunkeln ist gut munkeln: David wird von einer Bande Golems in die Mangel genommen.



Kampf der Elemente: Den Feuerdrachen erledigt ihr am einfachsten mit eurem Eisstab.

Langsam aber sicher werden Sega-Anhänger mit einer PC-Umsetzung nach der anderen bedacht. Die Konvertierung von PC auf Dreamcast ist kein großes Problem - Windows CE-Unterstützung macht's möglich. *Star Wars Episode 1 Racer* beispielsweise hat den Sprung bereits gut überstanden - nur im Rollenspiel-Lager ist noch ziemlich wenig los. Infogrames leistet Abhilfe: Nach fast einem Jahr schafft es das Action-Rollenspiel um den Schwarzmagier *Silver* auf den Dreamcast.

Mächtig mystisch

Im stimmungsvollen Render-Intro wird euch zunächst die Hintergrundstory nähergebracht: Der titelgebende Zauberer Silver wurde von seiner Frau betrogen. In seinem Zorn tötet er seine Angetraute und streckt gleich noch ein paar Gefolgsleute nieder.

Und als ob das nicht schon genügt, lässt er kurzerhand noch sämtliche Frauen des Landes entführen - schließlich will sich der erboste Magier am weiblichen Geschlecht rächen. Ob's Sinn macht oder nicht: Silver ist von seinem Plan nicht abzubringen und verschleppt die Entführten in sein düsteres Domizil. Auch die Frau des jungen David wurde gekidnappt. Der gestandene Ehemann lässt so etwas natürlich nicht auf sich sitzen und beschließt kurzerhand, seine Holde zu befreien. Doch das ist einfacher gesagt als getan: Um gegen Bösewicht Silver überhaupt eine Chance zu haben, muss der tapfere David zunächst einmal den Umgang mit dem Schwert trainieren. Da trifft es sich gut, dass Großvater ein Meister der Klinge ist - er bringt euch zu Beginn die wichtigsten Attacken bei. Derartig vorbereitet und mit Opa an der Seite, macht ihr euch also auf die Suche nach eurer Frau Jennifer. Allerdings ist's mit einer lustigen Dungeon-Pirsch nicht getan: Um Silver zu erledigen, müsst ihr zunächst acht magische Orbs aufspüren. Überflüssig, zu erwähnen, dass euch eure Reise in die entlegensten Winkel führt! Da durchforstet ihr düstere Wälder, eisige Höhlen, morastige Sümpfe und marode Burgen - die Fantasy-Welt von *Silver* bietet dem versierten Abenteurer alles, was das Herz begehrt.

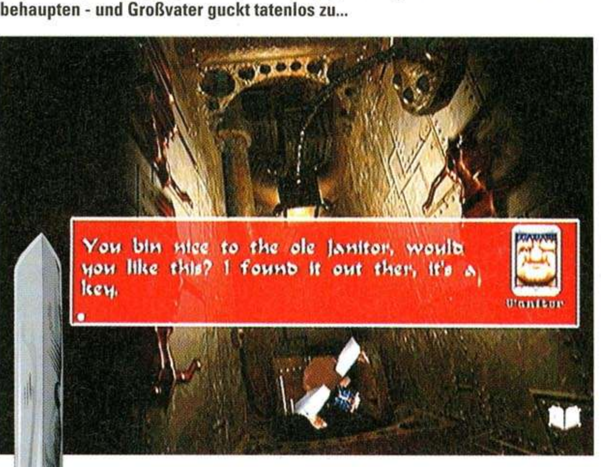
So obskur die Orte, die ihr aufsucht, so gefährlich sind auch die Gegner, mit denen ihr es zu tun bekommt. Nicht nur Silvers Schergen wollen euch ans Leder, auch mittelalterliches Getier und blutrünstige Monster haben eure Fährte gewittert.



Umzingelt: Jüngling David muss sich gegen fünf gestandene Männer behaupten - und Großvater guckt tatenlos zu...

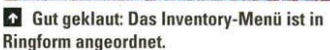


Imp-Alarm! Die kleinen Teufelchen sind gar nicht so leicht zu erwischen...









Gut geklaut: Das Inventory-Menü ist in Ringform angeordnet.

RPG oder Action-Adventure?

Der tapfere Schwertschwinger lässt nichts anbrennen - und macht die feindliche Brut umgehend mit seiner Klinge bekannt. Gekämpft wird dabei nicht wie im üblichen Rollenspiel rundenweise, sondern in Echtzeit. Springt euch ein hungriger Wolf entgegen, bratet ihr ihm umgehend eins mit dem Schwert über den Schädel. Nun kommen euch die von Großvater erlernten Moves zugute: Ihr stecht mit voller Wucht auf den Gegner ein, schlitzt von der Seite angreifende Soldaten auf oder dreht euch blitzartig um 180° und erledigt einen Feind, der euch hinterrücks an die Wäsche wollte.

Was nach komplizierter Handhabe klingt, ist in Wirklichkeit ganz einfach: Ihr haltet den R-Taster gedrückt, legt mit dem Analog-Stick die Richtung fest und schlagt mit dem Action-Button zu (A). Im Laufe des Spiels schließen sich euch weitere Charaktere an - ihr müsst euer Abenteuer also nicht alleine bestehen. Über 50 Krieger warten darauf, von euch rekrutiert zu werden. Allerdings könnt ihr bei weitem nicht alle in eine Party quetschen - stattdessen zieht ihr im kleinen Team in die Schlacht. Die Charaktere, die euch auf eurer Suche unterstützen, sind genre-typisch: Von der flinken Bogenschützin über Zauberer und Mönch bis hin zum Schwert-Spezialisten ist alles dabei.

Der Spielablauf ist ziemlich linear: Ihr wandert mit euren Polygon-Helden von einer Renderkulisse zur nächsten und vermöbelt unterwegs fleißig Gegner. Und kämpfen ist dabei Pflicht - denn drücken kann sich hier keiner! Erst wenn ein Raum bzw. Bildschirm komplett von Feinden gesäubert ist, öffnet sich der Durchgang zum nächsten Abschnitt. Gehen bei all dem Gekloppe mal die Kräfte zur Neige, greift ihr auf traditionelle Grundnahrungsmittel zurück. Äpfel, Käse, Mohrrüben oder ein Laib Brot frischen die Gesundheit der tapferen Protagonisten in unterschiedlicher Stärke wieder auf. Items und Waffen wählt ihr über ein innovatives Ring-Menü an (*Secret of Mana* lässt grüßen). Knopfdruck genügt, schon öffnet sich der Unterbildschirm - hier kramt ihr im Rucksack nach Proviant, wählt eine stärkere Waffe oder rüstet euren Kämpfer mit speziellen magischen Stäben aus.

Denn nicht immer lassen sich die Gegner einfach mit dem Schwert niederstrecken - oft müsst ihr auf Distanzwaffen wie die Steinschleuder zurückgreifen, um weiter entfernte Feinde zu erwischen. Doch wird in *Silver* nicht nur munter gemeuchelt - hin und wieder müsst ihr auch mal kleinere Rätsel lösen. Aber keine Panik! Für die Puzzles sind keine geistigen Höhenflüge notwendig - außerdem helfen euch freundliche Bürger und Abenteurer öfter mit Tipps aus. Ein besonders hilfsbereiter Mensch ist der Chronist: Der alte Mann wartet in regelmäßigen Abständen mit einem dicken Wälzer auf euch - und zeichnet euren Fortschritt auf.

Ob sich *Silver* für unser Silber-Prädikat qualifizieren kann? Das lest ihr im Test in der nächsten Ausgabe! ■ *(dj)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Spiral House
Erhältlich ab	30. Juni

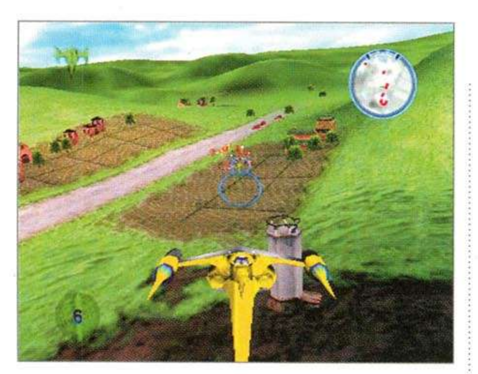
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo

Der Kult geht weiter: Mit "Battle for Naboo" präsentiert uns Factor 5 den dritten Star Wars-Titel für das Nintendo 64.





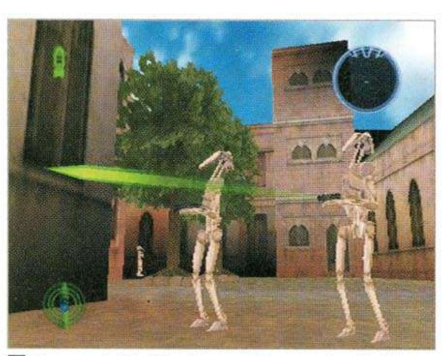
Wie im Film: Die schweren Droidikas rollen sich für einen Angriff auseinander.



Star Wars und kein Ende in Sicht: Gerade seid ihr mit schnittigen Podracern in *Star Wars Episode 1 Racer* über hochauflösende Dreamcast-Pisten gebraust oder habt euch im PlayStation-Titel *Jedi Power Battles* der bösen Seite der Macht gestellt, da steht auch schon das nächste Lizenzprodukt in den Startlöchern. *Battle for Naboo* ist das dritte *Star Wars*-Spiel für das Nintendo 64. Im Erstling *Shadows of the Empire* seid ihr noch in der Haut von Dash Rendar über ungastliche Planetenoberflächen gesprungen oder gedüst - Jump'n'Run-Abschnitte und Shoot'em-Up-Sequenzen haben sich abgewechselt. *Star Wars: Rogue Squadron* bot dagegen reine Shooter-Kost - mit X-Wing, Y-Wing oder dem Millennium Falcon seid ihr über die verschiedensten Planetenoberflächen gedüst und habt euch wilde Gefechte mit dem Imperium geliefert. Mit der *Episode 1* hatten die ersten beiden *Star Wars*-Titel allerdings noch nichts zu tun - erst mit *Battle for Naboo* kommt ihr in den Genuss der "neuen" Szenerien und Gegner.

Krawall im All

Die Story spielt sich parallel zu den Geschehnissen im Kinofilm ab: Die Handelsföderation und die Leute von Naboo liegen miteinander im Clinch - und nur ein tapferer Freiheitskämpfer kann den Konflikt klären. So übernehmt ihr die Kontrolle von Gavyn Sykes - der junge und engagierte Soldat von Naboo zieht aus, um sein Volk zu retten. Doch was ist schon ein Held ohne die entsprechende Ausrüstung? Sykes steigt in die abgefahrensten Vehikel, um den Kampf mit der Föderation aufzunehmen. Da flitzt ihr im N-1 Starfighter über die Landschaft, steuert ein Geschützschiff der Handelsföderation oder dirigiert ein STAP durch die Lüfte - das extravagante gestaltete Flugmobil erinnert an eine Art motorisierten "Düsenstab". Die Kämpfe werden dann sowohl am Boden als auch in der Luft ausgetragen - und wo ihr in *Rogue Squadron* lediglich über Planetenoberflächen gedüst seid, da verschlägt es euch nun sogar in den unteren Orbit. Die Schlachten mit der Föderation sind dementsprechend abwechslungsreich: Mal attackiert ihr aus der Luft, dann wieder gebt ihr Schüsse vom Boden ab. Ebenfalls möglich: Luftangriffe auf Bodenstationen oder das Bombardieren feindlicher Flugzeugen von der eigenen Basis auf der Planetenoberfläche aus.
In technischer Hinsicht hat *Battle for Naboo* einiges zu bieten: Zu der aufpolierten *Rogue Squadron*-Engine gibt's phänomenale Lichteffekte und beeindruckenden Blaster-Sound .*Star Wars*-Fans setzen den Titel also ganz oben auf ihre Einkaufsliste. ■ *(dj)*



Dumm wie Wellblechpappe: Der gemeine Droid ist weiß, hochaufgeschossen - und läßt sich fast ohne Gegenwehr über den Haufen ballern.



Mit Vollgas in die Kurve: Euer Freiheitskämpfer hat einen Droiden-Piloten auf's Korn genommen.

Genre	Action
Anbieter	THQ
Entwickler	Factor 5 / Lucas Arts
Erhältlich ab	Herbst

Destruction Derby Raw



Beulen, Blech und brennende Boliden - der PlayStation-Opa will es noch einmal wissen!



Der Zweispielermodus ist erwartungsgemäß noch etwas langsam, lädt jedoch immer wieder auf ein gemütliches Gemetzel unter Freunden ein...



„Wo bitte geht's hier zum Schrottplatz?" Im Replay-Modus lasst ihr all eure kleinen Gemeinheiten Revue passieren...





Im "Schnapp die Bombe"-Modus müsst ihr so schnell wie möglich das Dynamit auf eurem Dach loswerden hier konnten wir es gerade noch rechtzeitig an einen anderen Fahrer "weitergeben".





Einmal in einem Käfig aus Stahl mit High-Speed über die Piste heizen und gegnerische Autos in kümmerliche Häufchen brennenden Blechs verwandeln ... wer auch nur ein einziges Mal in einem richtigen Sommer-Stau gestanden hat, kann diesen Gedanken sicherlich verstehen! Schon vor vier Jahren ging – PlayStation sei Dank – dieser Traum für viele crashfreudige Hobby-Rennfahrer in Erfüllung. *Destruction Derby* gehörte zum PlayStation Launch-Lineup anno 1996 – und ließ euch im robusten Stahlchassis eines Stock-Cars (ungemütlich) Platz nehmen. Aufgrund des großen Erfolges erschien knappe zwei Jahre später die Fortsetzung, in welcher der "Crash"-Faktor zugunsten ausgewogener Platzierungs-Rennen stark zurückgeschraubt wurde.

Jetzt – wieder zwei Jahre später – bekommen wir mit *Destruction Derby Raw* den (zumindest für PlayStation1) voraussichtlich letzten Teil der nun vollständigen Crash-Trilogie.

Vollkasko?

Wie schon in *Destruction Derby 2* steht auch diesmal wieder das "realistische" Renngeschehen im Vordergrund – knirschendes Blech, brennende Wracks und verbeulte Fahrerköpfe gibt's im speziellen "Battle-Modus" schliesslich zur Genüge. Und der macht erwartungsgemäß wieder am meisten Spaß – schließlich kann man "stinknormale" Rennen überall fahren!

Während ihr im "Schrotten für Schotter"-Modus mit Crash-Bonus und Siegesprämie eure Boliden bis zum Limit hochzüchten könnt, geht es hier nämlich ums blanke Überleben. In einem abgegrenzten Areal (Rennstrecke, kreisförmige "Bowl" oder gar Hochhaus) tretet ihr gegen bis zu 16 gegnerische Fahrzeuge an – wer als letzter noch auf den Beinen .. äh, Rädern steht, hat gewonnen. Härter geht's im "Schnapp die Bombe"-Modus zu – denn hier wird euch ganz frech eine Packung Dynamit aufs Autodach geschnallt, die ihr per Kollisions-Manöver an gegnerische Boliden "weitergeben" könnt. Natürlich versuchen die genau das gleiche – und schafft ihr es nicht rechtzeitig vor Ablauf des Timers, regnet es jede Menge Polygon-Blech auf die Strecke... Besonders spaßig im Mehrspieler-Modus – diesmal sogar mit bis zu vier Spielern!

Allenfalls im Bereich der Grafik sollte Entwickler Psygnosis noch etwas Feintuning betreiben, denn trotz der nur durchschnittlichen Optik ist die Grafik unserer (schon weit fortgeschrittenen) Preview-Version (sowohl im Mehrspieler- als auch im Battle-Modus) von flüssiger Darstellung noch so einige Meilen entfernt... ■ *(sk)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	3. Quartal

Bangaio




In Japan ist der ungewöhnliche 2D-Shooter schon seit längerem erhältlich (siehe auch Test in fun 03/00) - im Sommer erscheint das Treasure-Produkt dann auch hierzulande. Was auf den ersten Blick wie ein typisches Sidescrolling Shoot'em-Up à la *R-Type, Gradius* oder *Thunder Force* aussieht, ist in Wirklichkeit aber etwas völlig anderes. Wer *Gunstar Heroes* auf dem Mega Drive gespielt hat, weiß, dass Treasure für abgefahrene Action steht - und genau die bekommt ihr auch in *Bangaio* geboten. Die Hintergrundstory ist ebenso abgedreht wie witzig: Die fiese Weltraum-Mafia will den Planeten Altair unterjochen und für ihre üblen Machenschaften missbrauchen. Der Früchte-Schmuggel floriert - doch die Einwohner von Altair schlagen zurück. Allen voran Jungspund Riki und seine Schwester: Die beiden Teenager sagen der Obst-Mafia den Kampf an und ziehen in die Weltraumschlacht. Ihr steigt also in ein futuristisches Cyber-Raumschiff und ballert, was das Zeug hält. Miese Mafia-Ganoven werden einfach über den Haufen geschossen und hinterlassen meist fruchtige Extras - eingesammeltes Obst kommt eurem Punktekonto zugute. Dazu gibt's reichlich Power-Ups und verschiedene Waffen. Stay tuned... ■ (dj)

Genre	Shoot' em-Up
Anbieter	SWING Entertainment
Entwickler	Treasure
Erhältlich ab	Juli / August

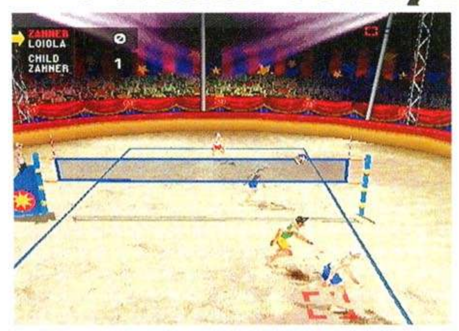
Toonenstein




Und da sind sie wieder: Die Tiny Toons sind zurück - und bringen gleich ein neues Adventure mit. Junge und jung gebliebene Spieler konnten sich bereits mit *Buster & the Beanstalk* vergnügen - jetzt stürzt sich die Zeichentrick-Bande in ihr nächstes Videospiel-Abenteuer. Und wie schon der Vorgänger kommt auch das neue *Tiny Toons*-Adventure ziemlich niedlich daher: Die titelgebende Baroness Toonenstein (Elmyra) träumt von der Schaffung einer eigenen Kreatur - Frankenstein lässt grüßen! Die entsprechenden Zutaten hat die Gute bereits zusammengetragen - nun fehlt nur noch das Hirn. Auf der Abschussliste stehen drei alte Bekannte: Plucky, Furball und Hamton sollen als unfreiwillige Organspender herhalten - und das noch vor ihrem Tod. Um der verrückten Baroness zu entgehen, müsst ihr der aufgeweckten Cartoon-Sippe in witzigen Situationen tatkräftige Unterstützung leisten. Ihr trefft abgefahrene Charaktere, führt ulkige Dialoge und nehmt seltsame Maschinen in bzw. außer Betrieb. Und wenn sich die Thematik auch etwas hart anhört, so ist *Toonenstein* dennoch ein reines Kiddie-Produkt! Vorsichtige Eltern können also beruhigt werden: Dieses Spiel ist nicht brutal - im Gegenteil! ■ (dj)

Genre	Adventure
Anbieter	SWING! Entertainment
Entwickler	Terraglyph Interactive
Erhältlich ab	August

V-Beach Volleyball



"Summer will be HOT!" Mit diesen Worten bewirbt Infogrames ihren neuesten Sportbeitrag für die PlayStation: *V-Beach Volleyball*. Und als ob es nicht ohnehin schon heiß genug ist, wollen uns die Franzosen damit ordentlich einheizen. Zur Abwechslung hastet ihr mal nicht über den Rasen und kickt die Lederpille oder lasst die Turnschuhe bei aufregenden Basketball-Sessions auf dem Boden quietschen - jetzt geht's an den Strand! Der Titel hat's bereits verraten: Bei dem heißen Sport dreht sich's um Strandvolleyball. Doch turnen hier nicht irgendwelche Freizeitsportler über den Sand - dank offizieller FIVB-Lizenz (Federation of International Volleyball) kann Infogrames mit Spitzentalenten aus aller Herren Länder aufwarten. Da stürzen sich europäische Vertreter aus Deutschland, Frankreich oder Italien ebenso ins fröhliche Ballduell wie Spieler aus fernen Ländern: Von A wie Australien oder Argentinien bis hin zu V wie Vereinigte Staaten ist alles vertreten. Dementsprechend sonnig und ansprechend sind auch die Schauplätze: Ob Rio de Janeiro, Los Angeles, Acapulco, Marseille oder Osaka - ihr kommt viel herum. Zur Belustigung haben die Programmierer noch zwei ungewöhnliche Austragungsorte mit eingebaut: Auf Wunsch setzt ihr euer Spiel in einer Zirkusmanege fort oder lasst auf einem Kreuzfahrtschiff den Ball fliegen. Im Spiel dürft ihr dann zeigen, was ihr drauf habt: Da wird gebaggert, gepritscht und gehechtet, bis der Arzt kommt. Ihr bestimmt die Spielart: Wollt ihr ein ruhiges Hin und her oder darf's ruhig ein actionreiches Match mit reichlich Schmetterbällen sein? Wem die zahlreichen zur Verfügung stehenden Sportler nicht reichen, der bastelt sich im Editor seinen eigenen Spieler zusammen. Ganz nach Wunsch dürft ihr hier euren Traumsportler bzw. eure Traumsportlerin kreieren. Zum herkömmlichen "World Tour"-Modus stehen euch noch Einzelspiel und Training zur Verfügung - na, wenn das mal nichts ist... ■ *(dj)*

Genre	Sport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	Juli

GAME BOY COLOR · PlayStation: Magical Drop

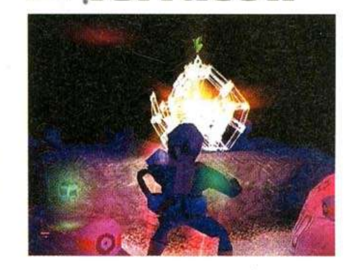
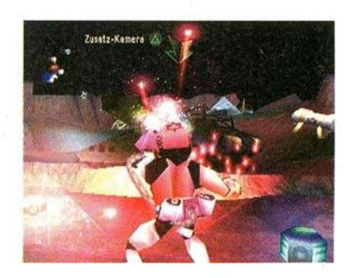




Es darf wieder geknobelt werden! Für alle, die *Tetris*, *Bust-A-Move* & Konsorten nicht mehr sehen können, kommt hiermit Nachschub. *Magical Drop* versteht sich als interessanter Mix aus *Tetris* und *Puzzle Bobble* (bzw. *Bust-A-Move*). Das Spielprinzip ist ebenso simpel wie eingängig: Vom oberen Bildschirmrand fallen bunte Ballons herab, die ihr umgehend zurückschleudert. Auf diese Weise versucht ihr, gleichfarbige Ballontrauben zu treffen. Gelingt euch der Rückschlag und trefft ihr eine farbverwandte Gruppe aus mindestens drei Ballons, löst diese sich auf. Zu den herkömmlichen Luftballons gibt's spezielle Eis- und Pfeil-Varianten, die eure Treffer- bzw. Gewinnchancen deutlich erhöhen. Außerdem setzt ihr hin und wieder diverse Extras wie Multiplikatoren oder Bonus-Ballons für Kettenreaktionen ein. Auch interessant: Ihr dürft aus insgesamt 16 Charakteren wählen, die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten aufwarten. So könnt ihr euch nicht nur für eure Lieblingsfigur entscheiden, auch der Spielablauf variiert durch den Einsatz der verschiedenen Charaktere. Adventure- und Zwei-Spieler-Modus sind obligatorisch; Handheld-Fans freuen sich über eine Game Boy Color-Umsetzung. Puzzle-Freunde merken sich den Titel schon mal vor. ■ (dj)

Genre	Denkspiel
Anbieter	SWING! Entertainment
Entwickler	Data East
Erhältlich ab	PS: August, GBC: Juli

PlayStation: Terracon

Der Ausserirdische Xed platzt vor Wut: *Terracon* (eine organische Maschine, die von den Wissenschaftlern seines Volkes erschaffen wurde) hat sich verselbstständigt und den Heimatplaneten der Ausserirdischen vernichtet. Nun schlüpft Ihr in die Rolle des mutigen Greys, um das Monster zur Strecke zu bringen. Mit Eurer Laserknarre pustet Ihr nicht nur unzählige Roboter von der Bildfläche, sondern löst auch einige knifflige Aufgaben. In den weitläufigen 3D-Arealen trefft Ihr auf Gitternetzobjekte, die zwar sichtbar, aber nicht greifbar sind. Um etwas mit diesen "durchsichtigen" Brücken, Aufzügen oder Blöcken anfangen zu können, müßt Ihr ihnen mit einem Schuß aus der Alien-Kanone eine feste Struktur geben. Dafür benötigt Ihr aber das seltene "Genergy", das als Munition fungiert und nur schwer auffindbar ist. Daraus ergeben sich interessante Rätsel, die in den späteren Levels immer komplexer werden. Selbstredend müßt Ihr Euch auch mit dicken Endgegnern Marke "Riesenpanzer" oder "Robospinne" herumschlagen und fleißig Extras wie T.O.P.S. (auf Hüfthöhe schwebende Kugeln mit zusätzlichen Fähigkeiten) einsammeln. Selbst ein Ritt übers Meer in einem futuristischen High-Speed-Boot steht auf dem Tagesplan. ■ *(cg)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Picture House Studios
Erhältlich ab	3. Quartal

PS2 Hresvelgr







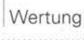

Hresvelgr ist zwar ein ungewöhnlicher Name für ein Rennspiel, das grundsätzliche Konzept hinter dem PlayStation2-Erstlingswerk von Gust ist jedoch nichts Neues. Denn wenn euch die Warterei auf *wipEout Fusion* zu lange dauert, solltet ihr euch *Hresvelgr* unbedingt auf die Einkaufsliste setzen. Die Hi-Speed-Hatz handelt in der Zukunft, genauer gesagt im Jahre 2040. Zum Zeitvertreib befassen sich die Menschen mit halsbrecherischen Gleiterrennen, bei denen die Piloten locker die 1.000 km/h Grenze durchbrechen. Asphalt und andere Bodenbeläge sind für die schnittigen Renngeschosse ein Fremdwort, denn sie fliegen in stattlicher Höhe über die Landschaft. Dabei geht es über karge Bergkuppen, durch öde Canyons, blühende Wälder und futuristische Stadtkulissen. Damit ihr nicht vom rechten Weg abkommt, zieht sich ein Energieband entlang der Start-/Ziellinie. Allerdings hat es noch eine andere Funktion, als nur den "Ersatz-Kompass" zu spielen: Nur wenn ihr regelmäßig das Energieband berührt, habt ihr genügend Schub und dementsprechend Höchstgeschwindigkeit. Bleibt ihr dem Band zu lange fern, verlangsamt sich schlimmstenfalls eure Fahrt. Immerhin gibt es auch eine kleine Karte, die euch über den Streckenverlauf informiert, so dass ihr nicht völlig orientierungslos seid. Eure neun Kontrahenten könnt ihr stilvoll mit hitzesuchenden Raketen in Schach halten. Aber übertreibt es nicht, denn die Konkurrenz schießt zurück. Dank eines Schutzschildes kann euer Gefährt aber einige Treffer vertragen, bevor es in die Brüche geht. ■ *(fm)*

Genre	Future-Racer
Anbieter	Gust Corp.
Entwickler	Gust Corp.
Erhältlich ab	Mai 2000 (Japan)

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.



Titel
System | Entwickler | Test in | Wertung



Action

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Jet Force Gemini	Nintendo 64	Rare	fun 11/99	91%
2. Contra III	Super Nintendo	Konami	---------	90%
3. Metal Slug 2	NeoGeo	SNK	---------	89%
4. Indizierter Lightgun-Shooter	PlayStation	Namco	---------	89%
5. Metal Slug 1st Mission	NeoGeo Pocket Color	SNK	fun 03/00	87%





Action-Adventure

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	fun 01/99	97%
2. The Legend of Zelda - A Link to the Past	Super Nintendo	Nintendo	---------	93%
3. Legacy of Kain: Soul Raver	PlayStation / DC	Crystal Dynamics	fun 08/99, 03/00	92%
4. Metal Gear Solid	PlayStation / GBC	Konami	fun 03/99, 05/00	92/90%
5. Secret of Mana	Super Nintendo	Squaresoft	---------	89%

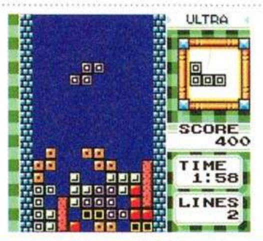
Adventure

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. The Secret of Monkey Island	Mega CD	Lucasfilm Games	---------	92%
2. Maniac Mansion	NES	Lucasfilm Games	---------	91%
3. Discworld Noir	PlayStation	Perfect Ent.	fun 01/00	84%
4. Baphomets Fluch 2	PlayStation	Revolution	fun 12/97	82%
5. Discworld 2	PlayStation	Perfect Ent.	fun 12/97	80%



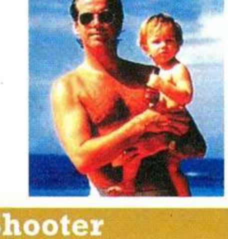
Beat'em Up

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	Capcom	---------	93%
2. Fatal Fury Real Bout 2	Neo Geo	SNK	---------	92%
3. Soul Calibur	Dreamcast	Namco	fun 10/99	91%
4. SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium	Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	91%
5. Tekken 3	PlayStation	Namco	fun 10/98	90%



Denkspiel

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Tetris DX	Game Boy Color	Nintendo	fun 01/99	99%
2. Klax	Lynx	Epyx	---------	86%
3. Gun Pey	WonderSwan	Bandai	fun 02/00	85%
4. Bust-A-Move 3	PlayStation	Taito	fun 04/98	83%
5. Kwirk	Game Boy	Nintendo	---------	82%



Ego-Shooter

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Indiziert	Nintendo 64	Rare	fun 11/97	94%
2. Indiziert	PlayStation	Dreamworks Int.	---------	92%
3. Turok 2	Nintendo 64	Iguana	fun 11/98	88%
4. Turok	Nintendo 64	Iguana	fun 03/97	86%
5. Indiziert	PlayStation	id Software	---------	85%



Fun-Racer

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Crash Team Racing	PlayStation	Naughty Dog	fun 11/99	93%
2. Super Mario Kart	Super Nintendo	Nintendo	---------	92%
3. Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	fun 03/00	92%
4. Diddy Kong Racing	Nintendo 64	Rare	fun 12/97	91%
5. Micro Machines V3	PlayStation	Codemasters	fun 04/97	88%



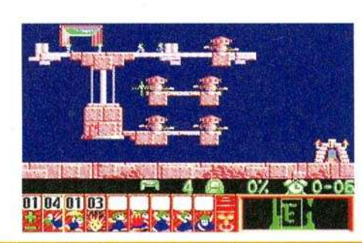
Fun-Sport

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. WWF Wrestlemania 2000	Nintendo 64	AKI	fun 01/00	91%
2. WWF Smack Down!	PlayStation	Konami	fun 04/00	90%
3. Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	Midway	fun 11/99	83%
4. NBA Jam!	Super Nintendo	Acclaim	---------	83%
5. Punch-Out!!	NES	Nintendo	---------	81%



Future-Racer

Titel	System	Entwickler	Test in	Wertung
1. wipEout 2097	PlayStation	Designer's Republic	fun 10/96	91%
2. F-Zero X	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/98	90%
3. Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo 64 / DC	Lucas Arts	fun 11/99, 06/00	87%
4. F-Zero	Super Nintendo	Nintendo	---------	86%
5. Killer Loop	PlayStation	Team FEB	fun 10/99	83%



Geschicklichkeit

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Lemmings	Super Nintendo	Sunsoft	---------	92%
2. Bomberman	PC-Engine	Hudson Soft	---------	92%
3. Chu Chu Rocket	Dreamcast	SonicTeam	fun 02/00, 06/00	89%
4. Bishi Bashi Special	PlayStation	Konami	fun 06/00	85%
5. Mario Bros.	NES	Nintendo	---------	84%



Horror-Adventure

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Resident Evil - CODE: Veronica	Dreamcast	Capcom	fun 06/00	93%
2. Indiziert 2	PlayStation	Capcom	fun 05/98	92%
3. Silent Hill	PlayStation	Konami	fun 08/99	92%
4. Resident Evil D.C.	PlayStation	Capcom	fun 12/97	91%
5. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Capcom	fun 03/00	87%



Jump'n'Run

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super Nintendo	Nintendo	fun 06/95	97%
2. Banjo-Kazooie	Nintendo 64	Rare	fun 07/98	96%
3. Super Mario 64	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/96	95%
4. Super Mario Allstars	Super Nintendo	Nintendo	---------	95%
5. Donkey Kong 64	Nintendo 64	Rare	fun 12/99	94%

Rennspiel

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Gran Turismo 2	PlayStation	Polyphony Digital	fun 02/00	93%
2. Colin McRae Rally	PlayStation	Codemasters	fun 07/98	92%
3. Gran Turismo	PlayStation	Polyphony Digital	fun 06/98	92%
4. Wave Race	Nintendo 64	Nintendo	fun 12/96	92%
5. Ridge Racer Type 4	PlayStation	Namco	fun 04/99	90%



Rollenspiel

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Final Fantasy Anthology	PlayStation	Squaresoft	fun 12/99	95%
2. Chrono Trigger	Super Nintendo	Squaresoft	---------	94%
3. Vagrant Story	PlayStation	Squaresoft	fun 04/00	91%
4. Final Fantasy VII	PlayStation	Squaresoft	fun 11/97	91%
5. Grandia	PlayStation	Game Arts	fun 01/00	89%



Shoot'em-Up

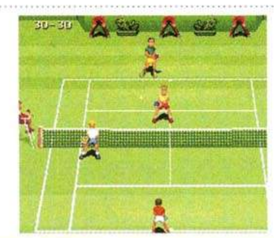
Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Parodius	Super Nintendo	Konami	---------	92%
2. Starwing	Super Nintendo	Nintendo	---------	90%
3. R-Type Delta	PlayStation	Irem	fun 02/99	87%
4. Thunder Force IV	Mega Drive	Tecnosoft	---------	85%
5. Forsaken	Nintendo 64	Iguana	fun 06/98	82%





Simulation

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Theme Park	PlayStation	Bullfrog	fun 06/95	93%
2. Sim City	Super Nintendo	Maxis	---------	86%
3. Civilization	Super Nintendo	Koei	fun 03/96	85%
4. Civilization 2	PlayStation	Microprose	fun 04/99	83%
5. Theme Park World	PlayStation	Bullfrog	fun 04/00	78%



Sport

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Jimmy Connors Tennis	Super Nintendo	Ubi Soft	---------	90%
2. Everybody's Golf 2	PlayStation	Clap Handz Limited	fun 06/00	85%
3. All Star Tennis 2000	Game Boy Color	Smart Dog	fun 06/00	84%
4. International Track & Field 2	PlayStation	Konami	fun 02/00	81%
5. International Track & Field: Summer Games	Nintendo 64	Konami	fun 05/00	80%



Strategie

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Final Fantasy Tactics	PlayStation	Squaresoft	fun 04/96	90%
2. Nectaris	PlayStation	Hudson	---------	89%
3. Advanced Military Commander	Mega Drive	Sega	---------	89%
4. Front Mission 3	PlayStation	Squaresoft	fun 05/00	87%
5. Command & Conquer	Nintendo 64	Westwood	fun 08/99	85%



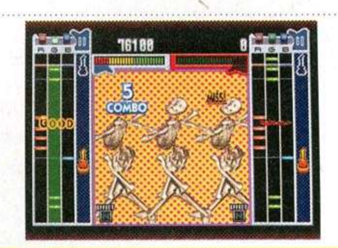
Team-Sport

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. FIFA 99	PlayStation / N64	EA Sports	fun 01/99, 04/99	90%
2. All Star Baseball 2000	Nintendo 64	Iguana	fun 06/99	89%
3. Euro 2000	PlayStation	EA Sports	fun 06/00	88%
4. NBA 2k	Dreamcast	Sega	fun 03/00	88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution	PlayStation	Konami	fun 03/00	86%



Trend-Sport

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Neversoft Ent.	fun 10/99	93%
2. 1080° Snowboarding	Nintendo 64	Nintendo	fun 05/98	89%
3. Thrasher: Skate & Destroy	PlayStation	Take 2	fun 02/00	88%
4. California Games	NES / Mega Drive	Rare / Sega	---------	88%
5. Coolboarders 3	PlayStation	Idol Minds	fun 12/98	85%



Der Rest

Spiel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Guitar Freaks	PlayStation	Konami	fun 12/99	93%
2. Space Channel 5	Dreamcast	Sega	fun 06/00	93%
3. Blast Corps.	Nintendo 64	Rare	fun 06/97	89%
4. GTA 2	PlayStation	Rockstar Games	fun 12/99	87%
5. Driver	PlayStation	Reflections	fun 07/99	88%

So werten wir:

Software-Gurke oder Spiele-Perle? Der fun generation Härtetest verrät, wo ihr euer Geld am besten anlegt: Jeden Monat sichten unsere Redakteure die aktuellsten PAL-Neuheiten und die heißesten Importe aus Fernost oder USA. Unsere Wertungen vergeben wir nach dem bewährten Prozentsystem: Je höher das Rating, desto höher der Spielspaß! Unser Wertungskasten verrät euch alle wichtigen Details auf einen Blick!

Rennspiel oder Rollenspiel? Action oder Strategie? Hier seht ihr, ob's um euer Lieblings-Genre geht.

Wer vermarktet und vertreibt das Spiel? Steht eine Firma dahinter, die für gute Qualität bürgt?

Wer hat das kreative Know How geliefert? Der Entwickler hat das Projekt von A – Z begleitet und gestaltet – von den ersten Programm-Codes bis zu den letzten Grafiken.

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

Genre	Action-Adventure
Anbieter	XXX
Entwickler	XXX
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

25% Grafik · 50% Sound · 75% SPIELSPASS

Low-Price-Produkt oder teurer Übersee-Import? Wie viel kostet der Spaß?

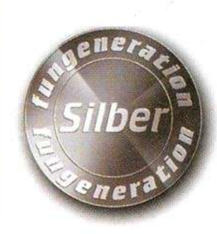
Wie sieht das Spiel aus? Ist es auf dem neuesten Stand der Technik und läuft es superflüssig – oder wird es von Ruckelkrämpfen und Polygon-Schwund befallen?

Ohrenschmaus oder Beleidigung fürs Gehör? Wie abwechslungsreich ist die Komposition, wie passen die Sound-Effekte zum jeweiligen Ambiente? Wurde die Akustik mit hochwertigem Audio-Equipment eingespielt oder knarzt und knistert es aus euren Boxen? Unterstützt der Sound HiFi-Systeme mit Raumklang (Pro Logic bzw. Dolby Digital 5.1).

Die Wertung der Wertungen: Ein Spiel ist sein Geld nur dann wert, wenn's Spaß macht - und da spielen Grafik bzw. Sound eine genauso große Rolle wie Handling, Steuerung oder Design. Liegt dem Spiel eine neuartige Idee zugrunde oder ist's der xte Aufwasch eines uralten Konzepts? Bringt euch der Titel auf Dauer Spaß – oder stellt ihr ihn nach zwei Wochen wieder in den Schrank? Eine klare Kaufempfehlung gibt's erst ab 80%: Alle Titel unter der "magischen" 80 spielt ihr probe, bevor ihr den Geldbeutel zückt.

Auszeichnung für Topspiele

Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 80% oder mehr kürt fun generation mit einer Medaille: Für Titel im Achtzige -Feld vergeben wir Silber, Gold dagegen hat sich nur verdient, wer 90% oder mehr kassiert.





Die Charts

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein fun-Package voller begehrter Redaktions-Raritäten.

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!

Die Adresse:

Redaktion fun generation
Stichwort: "Chart-Attack"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Diesen Monat ist der glückliche Gewinner:

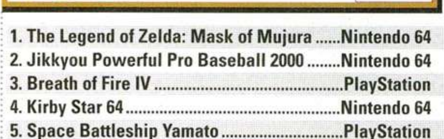
Torsten Grühl aus Frankfurt

Herzlichen Glückwunsch!

Leser-Charts

1. Resident Evil CODE: Veronica .... Dreamcast
2. Syphon Filter 2 .... PlayStation
3. MediEvil 2 .... PlayStation
4. Soul Calibur .... Dreamcast
5. Crazy Taxi .... Dreamcast

Japan-Charts



1. The Legend of Zelda: Mask of Mujura .... Nintendo 64
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 .... Nintendo 64
3. Breath of Fire IV .... PlayStation
4. Kirby Star 64 .... Nintendo 64
5. Space Battleship Yamato .... PlayStation

USA-Charts

1. Polémon Trading Card Game .... Game Boy Color
2. Pokémon Stadium .... Nintendo 64
3. Pokémon gelbe Version .... Game Boy Color
4. Tony Hawk's Pro Skater .... Nintendo 64
5. Star Wars: Jedi Power Battle .... PlayStation

Special-Charts

Spiele, die an die fun generation-Redaktion erinnern:

1. Parodius 3 .... Super Nintendo
2. Turok 2: Seeds of Evil .... Nintendo 64
3. Donkey Kong Country .... Super Nintendo
4. Stadt der verlorenen Kinder .... PlayStation
5. Three Dirty Dwarves .... Saturn
6. Congo The Movie .... Saturn
7. Lemmings 3D .... PlayStation
8. Alien Trilogy .... PlayStation
9. Creature Shock .... Saturn
10. Die Biene Maja & ihre Freunde .... PlayStation
11. Ape Escape .... PlayStation
12. Oddworld: Abe's Oddysee .... PlayStation
13. The Horde .... Saturn
14. Frankenstein .... Saturn
15. Vergessene Welt: Jurassic Park .... Saturn
16. Nuclear Strike .... PlayStation
17. Nightmare Creatures .... PlayStation
18. Boogerman .... Super Nintendo
19. Casper .... PlayStation
20. Marsupilami .... Mega Drive

Redaktions-Charts

Robert

1. Resident Evil CODE: Veronica .... Dreamcast
2. Vagrant Story .... PlayStation
3. Star Wars Episode 1 Racer .... Dreamcast
4. Gals Fighters .... Neo Geo Pocket Color
5. Bionic Commando .... Game Boy Color

Daniel

1. Perfect Dark .... Nintendo 64
2. The Legend of Zelda: Mask of Majora .... Nintendo 64
3. Indizierter Ego-Shooter .... PlayStation
4. Nightmare Creatures II .... PlayStation
5. Mario Clash .... Virtual Boy

Simon

1. Perfect Dark .... Nintendo 64
2. Metal Slug 2nd Mission .... Neo Geo Pocket Color
3. Front Mission 3 .... PlayStation
4. S.o.F. .... PC
5. SMS-Chaos S25

Händler-Charts

Get Ready, Würzburg

1. Resident Evil CODE: Veronica .... Dreamcast
2. Pokémon Stadium .... Nintendo 64
3. Pokémon rote Version .... Game Boy Color
4. Syphon Filter 2 .... PlayStation
5. Euro 2000 .... PlayStation
6. MediEvil 2 .... PlayStation
7. NBA 2K .... Dreamcast
8. Berserk .... Dreamcast
9. Star Wars: Jedi Battle .... PlayStation
10. Star Ocean .... PlayStation

Nie mehr abgebrannt!

Das fun-Abo







Eure ABO-Vorteile:

- 100% fun generation jeden Monat frei Haus
- Nur 70,-DM (10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf)
- lückenlose fun generation-Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen
- und für den Werber die coole Prämie: Einen der hier abgebildeten Platinum-Titel



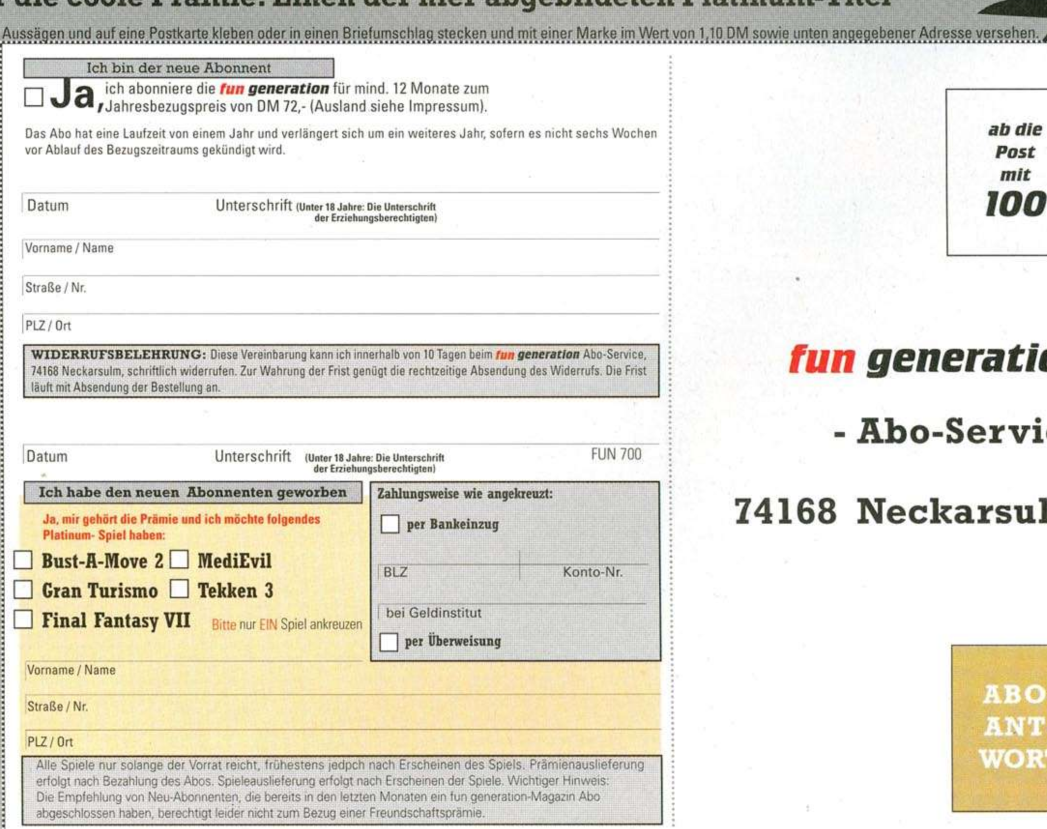


Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen.

Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim fun generation Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Aussägen und auf eine Postkarte kleben oder in einen Briefumschlag stecken und mit einer Marke im Wert von 1,10 DM sowie unten angegebener Adresse versehen.



Ich bin der neue Abonnent

☐ **Ja,** ich abonniere die ***fun generation*** für mind. 12 Monate zum Jahresbezugspreis von DM 72,- (Ausland siehe Impressum).

Das Abo hat eine Laufzeit von einem Jahr und verlängert sich um ein weiteres Jahr, sofern es nicht sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird.

Datum — Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim ***fun generation*** Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Datum — Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) — FUN 700

Ich habe den neuen Abonnenten geworben

Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum- Spiel haben:

☐ **Bust-A-Move 2** ☐ **MediEvil**
☐ **Gran Turismo** ☐ **Tekken 3**
☐ **Final Fantasy VII**

Bitte nur EIN Spiel ankreuzen

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ per Bankeinzug

BLZ — Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ per Überweisung

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht, frühestens jedpch nach Erscheinen des Spiels. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun generation-Magazin Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

ab die Post mit 100

fun generation
- Abo-Service
74168 Neckarsulm

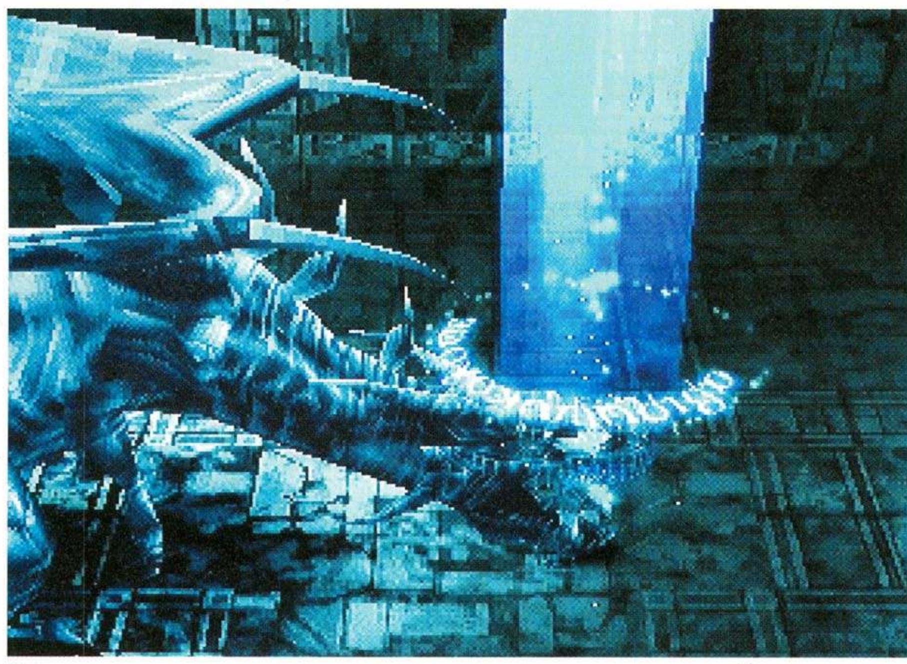
ABO-ANT-WORT

Vagrant Story





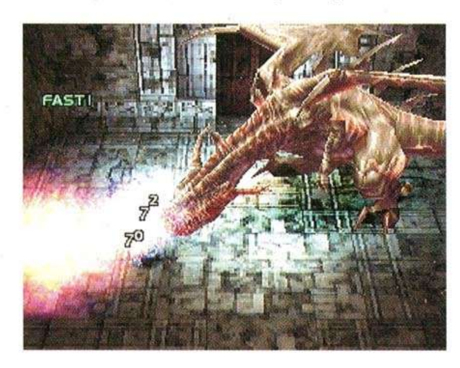
Alle Macht den Daten: Squaresoft bringt euch das komplexeste Rollenspiel der Konsolengeschichte - Hardcore-Kost für Tüftler.



Der erste Drachen-Endgegner macht gerade Bekanntschaft mit dem Grimoire „Spirit Surge": Über Ashleys Kopf schweben leuchtende Runensymbole durch die Luft, die Szenerie wird in gespenstisches „Blaulicht" getaucht.



Ihr wählt die Trefferzone: Schießt ihr den Armbrustbolzen in's Drachenhirn oder den geschuppten Nacken?

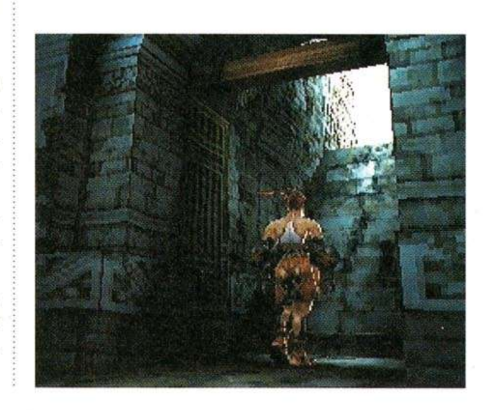




Die meisten von euch kennen das Rollenspiel-Genre nur so: Mit einer Tüte Chips im Sessel rumlümmeln und via Joypad Ausrüstungslisten sortieren oder Charakter-Daten jonglieren. Drückt ihr eurem Manga-Helden statt einem Schwert die Streitaxt in die Hand, laufen im Hintergrund jede Menge Rechenoperationen ab - unsichtbar und unberechenbar. Ein paar Zeilen im Handbuch verraten euch zwar, dass euch die Axt im Kampf gegen Untote mehr bringt als das Schwert - aber wie sich die neue Waffe genau auswirkt, das könnt ihr nur vermuten. Anders sieht's dagegen im Reich der Paper'n'Pencil-Rollenspiele aus: Hier werden die Kalkulationen nicht vom Computer, sondern von den Spielern selbst durchgeführt - mit Bleistift, Papier und Taschenrechner gegen das Böse der Fantasy-Welt. Da werden fette Regelbücher gewälzt, Tabellenspalten miteinander verglichen, Würfel gerollt und Modifikatoren aufgerechnet, was das Zeug hält: Meine Axt hat einen 5er-Bonus gegen Untote, deine Mithril-Rüstung schützt mit +10 gegen Drachenodem, der schwere Plattenpanzer verringert die Bewegungsweite unseres schwachbrüstigen Zauberers um 50% - und der verzauberte Mantel des Waldelfen reduziert die Schadenswirkung von geweihten Klingenwaffen mit 45% Wahrscheinlichkeit um 80%.
Für alle von euch, die schon bei der Hälfte des Satzes ausgestiegen sind: Das Ganze ist genauso saukompliziert, wie es sich anhört - hat aber einen ganz entscheidenden Vorteil. Ihr habt die totale Kontrolle. Hat sich auch Squaresoft gedacht - und seine Rollenspiel-Experten prompt an die Entwicklung von *Vagrant Story* gesetzt: Anders als in den übrigen Spielen des japanischen RPG-Riesen habt ihr hier direkten Einblick in den Zahlen-Haushalt eurer Spielfigur - inklusive sämtlicher Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche und körperlichen Attribute.

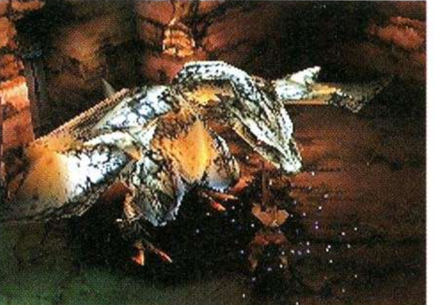
Rollenspiel oder 3D-Film?

Metal Gear Solid hat die Finessen eines komplexen Action-Adventures mit cineastischen Stilmitteln gepaart, für *Vagrant Story* ist Squaresoft einen ähnlichen Weg gegangen: Wilde Datenschlachten und komplexe Tabellenkalkulation auf der einen, und filmreife Präsentation auf der anderen Seite. *Vagrant Story* kata-





Selbst ist der Mann: In der Schmiede erfindet ihr Waffen, Rüstungen oder neue Material-Kombinationen.



Alter Bekannter: Dem Drachen aus den Orktunnels habt ihr schon im Prolog gegenüber gestanden.

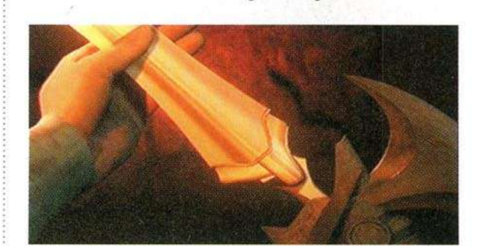
pultiert das Konsolen-Rollenspiel in eine neue Dimension: Technisch aufwendiger, aber auch ungleich komplexer.

Die Geschichte um den Elitekämpfer Ashley und seinen Gegenspieler - den Sektenführer Sidney - wird mit rasanten Schnittfolgen und zahlreichen Cut-Scenes präsentiert: Im Hintergrund werden ein basslastiger Film-Score und depressive Sound-Effekte (Knochenknirschen, Schmerzenschreie, Wolfsgeheul) eingespielt, im Vordergrund marschiert euer Polygon-Held durch eine dreidimensionale Fantasy-Kulisse. Finstere Dungeons, gothische Kathedralen, staubige Tunnelsysteme und Katakomben unter der alten Bischofsstadt *Léa Monde* machen den Großteil der mittelalterlichen Kulisse aus: Wie *MGS*-Frontmann Solid Snake marschiert Ashley hier von einem Gangkomplex zum nächsten - zwischendrin spinnen atmosphärischen 3D-Filmchen (allesamt mit der Ingame-Engine präsentiert) den Plot um politische Intrigen, Glaubenskonflikte und die düstere Vergangenheit eures Konterfeis weiter.

Euer Held ist übrigens ganz auf sich allein gestellt: Anstatt wie in anderen Rollenspielen üblich, mit einer ganzen Heldentruppe auf Abenteuer auszuziehen, verlässt sich *Riskbreaker* Ashley lieber auf seine eigenen Talente. Kein Wunder - denn die Fähigkeiten eures Kämpfers sind enorm: Echsenmenschen, Orks und Höllenhunde erledigt die Einmann-Armee genauso souverän wie die Elite-Truppen des Kardinals oder einen dicken Drachen - mit Säbel, Speer, Schwert, Armbrust und mächtigen Zaubersprüchen. Dabei ist Ashley nicht so schwerfällig wie die meisten Fantasy-Krieger, sondern wieselflink: Wie Neuzeit-Kollege Snake schleicht euer Charakter fast lautlos durch die *Léa-Monde*-Dungeons oder kraxelt geschickt Kistenverschläge und schroffe Steilwände hoch. Hangeln, hängen, klettern, Kisten verschieben und magisch oder mechanisch versiegelte Schatztruhen knacken: darauf beschränkt sich in *Vagrant Story* die Interaktion mit der Spielwelt - der Rest ist Kampfsystem!

Auf in den Kampf!

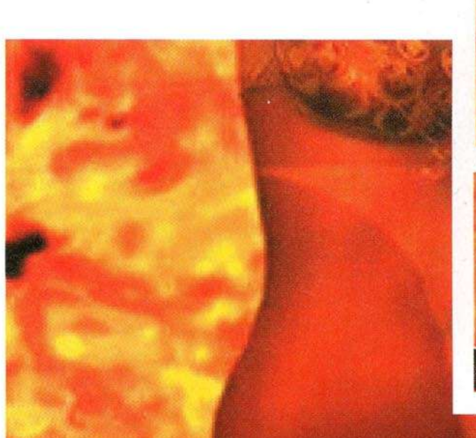
Trotz aller Liebe zur Story und zum regeltechnischen Detail: *Vagrant Story* ist Hack'n'Slay pur. Alle Präsentations- und Design-Finessen gelten nur einem Ziel - ein möglichst realistisches und komplexes Kampfsystem auf die Beine zu stellen. Das Experiment ist geglückt: Squaresoft hat die bislang eindrucksvollsten und ausgeklügelsten Rollenspiel-Schlachten auf die Beine gestellt - nicht immer leicht verständlich, aber auf jeden Fall stimmig und bis ins letzte Detail ausgefeilt. Wenn's nicht klappt, liegt's einzig und allein an eurer Fehlplanung: Das System hinter *Vagrant Story* räumt euch mehr Freiheiten ein als jedes

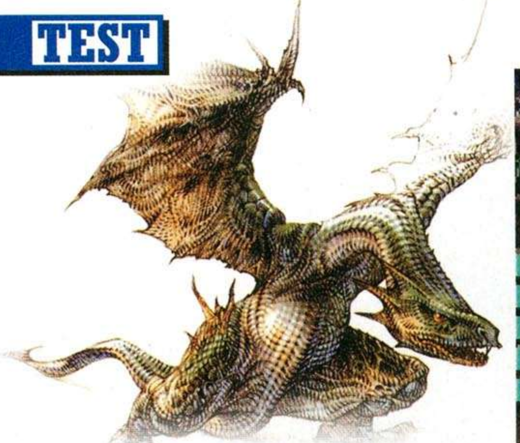


Als Vorspann gibt's einen edlen Render-Film, die Cut-Scenes werden von der Ingame-Engine berechnet.





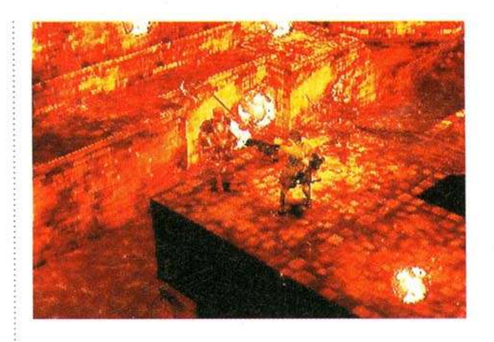






Ist komplizierter als es aussieht: Ashley wird von drei Gegner umzingelt, ihr friert auf Knopfdruck das Kampfgeschehen ein und pickt euch für euren nächsten Angriff ein Körperteil heraus.

Oben habt ihr via Menü gewählt, jetzt wollt ihr mit manuellem Button-Timing eine Chain-Kombo einleiten: Mist, daneben!



andere - aber ein Fehler in der Datenverwaltung kann für euren wackeren Helden den Pixel-Tod bedeuten.
Mit Angriff, Zauber und Objekt-Einsatz allein ist es nämlich nicht getan: Wie die hübsche Aya aus *Parasite Eve* stellt Ashley seine Gegner in Echtzeit - erst wenn ihr auf Button-Druck sein „Frame Grid" ausfahrt, wird die Handlung eingefroren, damit ihr in Ruhe euren Angriff planen können. Für alle, die Ayas Abenteuer nicht kennen: Unter „Frame Grid" versteht Squaresoft ein grünes Gitternetz, daß sich wie eine Kugel konzentrisch um euren Charakter ausbreitet und dessen Angriffs-Radius markiert. Attackieren könnt Ihr nur Ziele innerhalb des Gitternetzes - der Rest ist vor euren Attacken sicher. Habt ihr euch für einen Gegner entschieden, müßt ihr eine Körperpartie anvisieren: Wollt ihr ihm mit dem Schwert einen Scheitel ziehen, mit dem Speer den rechten Arm durchbohren oder mit einem Knüppelhieb die Beine brechen? Wie's um eure Erfolgsaussichten bestellt ist, verrät eine Datenleiste am unteren Bildschirmrand: Wie hoch ist - in Prozenten ausgedrückt - eure Chance darauf, das ausgewählte Körperteil zu treffen und wie viel Schaden richtet eine erfolgreiche Attacke an? Und noch wichtiger: Wie klassifiziert das Kampfsystem euren Gegenspieler? Ist's ein Untoter oder ein Phantom? Ist er mit den Drachen verwandt, waren seine Vorfahren Menschen - oder dämonische Kreaturen aus den Tiefen der Hölle? Hat seine Spezies eine starke Abneigung gegen Wasser - oder wird die Bestie erst nervös, wenn euer Held ihr mit erdgeweihten Waffen auf die Pelle rückt?
Alles Faktoren, die ihr für einen erfolgreichen Kampf berücksichtigen müsst: Ob eure Ausrüstung die Voraussetzungen erfüllt, verrät euch ein Blick ins entsprechende Menü. Hier findet ihr Zeile für Zeile genaue Angaben über Beschaffenheit, Schadenswirkung, Reichweite, Klassifizierung und Elementar-Ausrichtung des Ausrüstungsgegenstandes.
Und wer gerade kein passendes Stück im Handgepäck hat, der marschiert zur nächsten Schmiede: Hier könnt ihr sämtliche Waffen und Rüstungen in ihre Einzelteile zerlegen und aus den Bauteilen anschließend neue, stärkere Einzelstücke konstruieren. Oder noch besser: Ihr habt vorher in einer Truhe oder nach einem Kampf ein magisches Juwel gefunden. Die Klunkersteine sind mit der mystischen Energie von *Léa Monde* geladen und können in den Griff von Spießwaffen (wie Speer oder Lanze) eingearbeitet werden. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern möbelt außerdem eure Angriffsstärke im Kampf gegen bestimmte Monsterklassen auf!
Aber damit habt ihr den Sieg noch immer nicht in der Tasche: Jetzt habt ihr im richtigen Augenblick die richtige Waffe zur Hand - aber könnt ihr auch damit umgehen?
Wieder gibt eine Fülle an Daten Aufschluss: Die „Damage Points" verraten euch, ob euer Schwert alt und schartig oder noch schön scharf ist, *Phantom Points* stehen für die dunkle Energie aus *Léa Monde*, die eure Waffe absorbiert und in besseren Werten widerspiegelt. Die optimale Schadenswirkung erreicht ihr nur, wenn beide Sparten voll sind - *Phantom Points* und *Damage Points*.



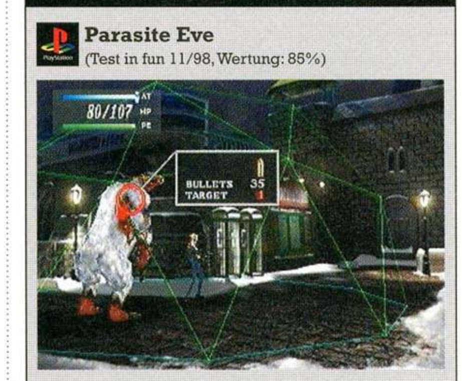
Gegenspieler: Oben euer Held Ashley, unten Feind Sydney, der irre Anführer der „Mellenkamp"-Sekte.



Der nächste Verwandte



Parasite Eve
(Test in fun 11/98, Wertung: 85%)



Kein reinrassiges Rollenspiel, aber doch ein naher Verwandter: Auch in Squares Horror-Adventure *Parasite Eve* hat ein grünes Gitternetz die Reichweite von Angriffstechniken und Waffen markiert.







Eine Armbrust für alle Fälle: Für den Kampf gegen *Beasts* rüstet sich Ashley mit der *Seventh Heaven*.

No risk, no fun!

Warum euer Held zur Elite-Einheit der *Riskbreakers* gehört, dass wißt ihr, wenn ihr eure erste *Chain*-Attacke hinbekommt: Statt den üblichen Erfahrungs-Leveln sammelt euer Charakter neue Angriffs- und Verteidigungstechniken. Mit denen belegt ihr dann die drei oberen Buttons eures Joypads - und setzt sie anschließend Button für Button im Kampf ein. Dabei kommt's einzig und allein auf's Timing an: Hat Ashley seinen Angriff gestartet, erscheint über seinem Kopf bald ein Ausrufezeichen - genau dann drückt ihr den ersten Button. Und wieder kommt das Ausrufezeichen - und ihr drückt den nächsten Button. So geht's immer munter weiter - bis euch irgendwann das Gefühl für den richtigen Augenblick verläßt, und Ashley den Zeitpunkt für die nächste *Chain* verpaßt. Theoretisch könnt ihr auf diese Weise unendlich viele Angriffe aneinanderreihen und die Schadenswirkung der Attacken mit jeder erfolgreichen *Chain* steigern: So werden aus zwei Schadenspunkten bei der ersten Offensive schnell über 100 bei der letzten - vorausgesetzt, ihr seid hochkonzentriert und haltet das Timing über 20 oder mehr Angriffe hin durch! Regeltechnisch wird die Endlos-Kombo als ein einzelner Angriff bewertet. Das heißt: Euer Gegner kann sich nicht wehren - und muß brav warten, bis er an der Reihe ist.

Aber das *Chain*-Wunder hat auch seine Schattenseiten: Direkt unter eurer Hitpoint-Anzeige steigt der *Risk*-Balken - mit jeder neuen *Chain* wieder um ein paar Punkte mehr. Wer einen hohen *Risk*-Wert hat, kann zwar mehr austeilen - aber er muß auch mehr einstecken! Wer so getroffen wird, der kann schon mal den Heiltrank aus der Tasche kramen. Aua!

Wesentlich berechenbarer als die gefährlichen *Chain* sind die *Grimoires*, die Ashley unterwegs aufsammelt: Die verwitterten Zauberbücher liegen in Truhen oder werden von eifersüchtigen Drachen bewacht. Dafür kann Ashley ihre Magie umso leichter lernen: Einfach im Kampf das passende *Grimoire* zücken und benutzen - und schon wird der jeweilige Zauber dauerhaft in euer magisches Menü übernommen! Klassisch: Ob Heilzauber oder Feuerball, der Hokuspokus kostet euren Helden Magiepunkte. *(rb)*



Mit dem selbstgebastelten „Ghoul Slayer" gegen ein Skelett: Das Klappergestell steckt 63 Schaden ein!



fun meint:

„Dass wir das noch erleben dürfen: Endlich ein echtes Rollenspiel! Wer *Vagrant Story* spielt, dem wird schnell klar: Was euch Squaresoft & Co. bisher als Rollenspiel verkauft haben, waren nur verkappte Adventures. Hier dagegen haben wir alles, was ein RPG ausmacht: Ausgefeilte Menüs und Möglichkeiten, euren Charakter sowie dessen Kampfstil individuell zu gestalten. Ein diebisches Rollenspielvergnügen in PC-Tradition - technisch wie atmosphärisch konkurrenzlos präsentiert. Trotzdem gilt: Wer mit Konsolen-RPGs á la *Final Fantasy* groß geworden ist, der spielt unbedingt probe. Kann nämlich gut sein, daß ihn der Zahlenwust erschlägt: Selbst unsere Hardcore-Rollenspieler haben sich an Squares Meilenstein die Zähne ausgebissen. Hier werden eure Nerven auf eine harte Probe gestellt!"

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Squaresoft / SVG
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	89,95 DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
92%	89%	91%

1 Spieler | Memory Card 3 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Für Profis



Colin McRae Rally 2.0



Colin McRae Rally 2.0 ist wohl der definitive Grund, sich vor dem schönen Wetter im heimischen Wohnzimmer zu verstecken.





In Schweden ist der Untergrund mit Abstand am rutschigsten. Ohne Schneereifen keine Chance.





Endlich ist es wieder so weit. Version 2.0 des bis dato besten Rallye-Spiels bringt unsere PlayStation erbarmungslos zum Glühen. Jetzt heißt es wieder, Rennschuhe an, Helm auf und mit einem Mammutvorrat leckerer Wagner-Fertig-Pizza ran an das NeGcon. Bereits der erste Colin McRae Titel versetzte die PlayStation-Gemeinde in Aufruhr.
Erstmals wurde den Pixelfanatikern die Faszination Rallye-Sport in einer ernsthaften Simulation näher gebracht. Erstmals fand sich der Spieler alleine auf der Strecke und musste anstelle von realen Gegnern vielmehr deren vorgelegte Zeit schlagen. Erstmals fühlte sich ein Rallye-Spiel irgendwie real an. Mittlerweile sind zahlreiche Monate vergangen und selbst der letzte Kritiker musste dem Druck der Masse nachgeben und feststellen, dass ein Rennspiel ohne virtuelle Computergegner durchaus eine Menge Spaß machen kann. Mit *Colin McRae Rally 2.0* steht Codemasters erneut einer gewaltigen Fangemeinde gegenüber, die mehr als nur ein reines Sequel verlangt. Diesmal wird die Tatsache, dass man sich erneut hauptsächlich alleine auf den Schotterpisten dieser Welt findet, keinen mehr so richtig vom Hocker reißen. Um so mehr Zeit bleibt also, den Fuhrpark, das Streckendesign und die technische Kulisse unter die Lupe zu nehmen.

Aus Eins mach 2.0

Nach einem actiongeladenen Intro findet sich der Spieler in einem ebenso einfach wie genial designten Menü wieder und stellt schnell fest, dass es sich bei *Colin McRae Rally 2.0* eigentlich um zwei Spiele in einem handelt. Da wäre zunächst der Arcade-Modus, der nicht nur reine Spielhallenfreaks ansprechen dürfte. Um auch den letzten Zweifler zufrieden zu stellen, dürft ihr hier

Ein Leben im Drift



Colin McRae

Ohne Frage gehört der neben Sean Connery populärste Schotte zu den besten Rallye-Piloten aller Zeiten. Sein einzigartiger Fahrstil hat ihn schnell berühmt gemacht und ihm den Spitznamen "The Flying Scotsman" eingebracht. Überall auf der Welt begeistert er sein Publikum mit seiner unnachahmlichen Art, ein Fahrzeug auch noch unter den schwierigsten Bedingungen auf der Piste und auf Höchstgeschwindigkeit zu halten. Im "zarten" Alter von 27 Jahren wurde er als jüngster Fahrer aller Zeiten Rallye-Weltmeister. In den folgenden Jahren wurde er immer wieder von technischen Defekten gestoppt, auch sein Wechsel von Subaru zu Ford konnte ihn davor nicht bewahren. Die Pechsträhne hält noch an, denn auch bei einer erst kürzlich in Argentinien abgehaltenen WRC-Veranstaltung musste der sympathische Schotte zusammen mit seinem beinahe ebenso legendären Co-Piloten Nick Grist wegen einer defekten Öl-Pumpe aufgeben. Im Anschluss findet ihr ein paar Daten zur Person Colin McRae und weiter unten eine Übersicht über seine Rallye-Erfolge. Sein Vater Jimmy Colins hält übrigens nach wie vor einen einsamen Rekord in Sachen "British Rallye Championship": er gewann sie sage und schreibe fünf Mal! Bis zum heutigen Tage sitzt Papa Colin in einem Rallye-Gefährt und lässt dabei so machen Jungspund recht alt aussehen. Auch sein Bruder Alistair macht sich gerade einen Namen in der internationalen Rallye-Szene, eine wirklich autophile Familie also.

Fakten

Vorname :	Colin
Nachname :	McRae
Geburtstag :	5th August 1968
Geburtsort :	Lanark, Schottland
Familienstand :	"Ledig"
Immobilienbesitz in :	Scotland, Monaco, Switzerland
Hobbies :	Wasserskilaufen, Motorcross, Mountain-Biking
Rallye-Debut :	1986
Fürs 555 Subaru World Rally-Team unterwegs :	1991-1998
Fürs Ford Martini World Rally-Team unterwegs:	1999-2000
British Rally Championship Titel :	(1991,1992,1998)
Co-Driver :	Nicky Grist



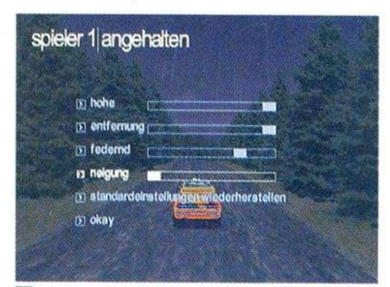
Die Cockpit-Perspektive sieht zwar am realistischsten aus, ist allerdings auch am schwersten zu beherrschen.



Oben rechts erfahren Statistiker, in welchen Abschnitten sie Bestzeit gefahren sind oder nicht.



Der Zwei-Spieler-Modus wird wahlweise horizontal oder vertikal geteilt.



Die Kameraperspektive läßt sich beinahe beliebig modifizieren.



Am Anfang ist das Gedrängel noch sehr groß. Die Gegner schenken euch nichts.

gleich gegen fünf reale Computergegner antreten. Aufgeteilt in zwei Meisterschaften kämpft ihr auf insgesamt sechs verschiedenen Rundkursen um einen Platz auf dem Podium. Während der Schwierigkeitsgrad **Anfänger** recht schnell geknackt ist, erfordert der **Fortgeschrittenen**-Modus bereits eine gute Streckenkenntnis und vor allem ein gewisses Talent im Gegnerabdrängen. Hier wird euch definitiv nichts geschenkt. Es sei denn, ihr gewinnt die Meisterschaft. Dann winken nämlich diverse Boni, wie etwa der Mitsubishi Lancer im alternativen Look. Der richtige *Colin McRae*-Fan widmet sich aber sofort dem eigentlichen **Rallye**-Modus. Hier könnte man sich im Prinzip auch direkt in seinen Wagen setzen und die Schotterpisten in Finnland unsicher machen. Wer aber ernsthaft an Bestzeiten, Extras und versteckten Autos interessiert ist, sollte zunächst einen eigenen Fahrer erstellen.

Je nach freiem Platz auf der Memory Card lassen sich hier mehrere Spieler anlegen. Das hat zum einen den Vorteil, seinen eigenen Spielstand auf einfachste Weise mit zu einem Freund nehmen zu können, zum anderen ermöglicht es aber auch mehreren Familienmitgliedern gleichzeitig, verschiedene Spielstände auf einer PlayStation anzulegen. Nachdem ihr dem Assistenten ein drei Buchstaben langes Kürzel für die Highscore-Listen, euren Namen und euer Geburtsdatum genannt habt, kann es dann aber endlich losgehen. Am besten entscheidet man sich zunächst für die leichteste Schwierigkeitsstufe, um sich mit der Umgebung vertraut zu machen. Die komplette Weltmeisterschaft besteht hier aus insgesamt acht Einzelrallyes, die wiederum in je vier Etappen unterteilt sind. Die Hälfte der Rallyes wartet zudem mit einer sogenannten *Super Stage* auf, in der zwei Fahrer auf einem Achterkurs im direkten Vergleich gegeneinander antreten. Anfangs stehen mit dem *Ford Focus*, dem *Subaru Impreza*, dem *Toyota Corolla*, dem *Mitsubishi Lancer*, dem *Peugeot 206* und dem *Seat Cordoba* sechs Rallye-Wagen zur Verfügung, die sich in Leistung und Gewicht leicht voneinander unterscheiden. Später lässt sich der Fuhrpark auf stolze 21 Boliden erweitern.



Der Arcade-Modus wartet mit insgesamt drei unterschiedlichen Zwei-Spieler-Varianten auf.

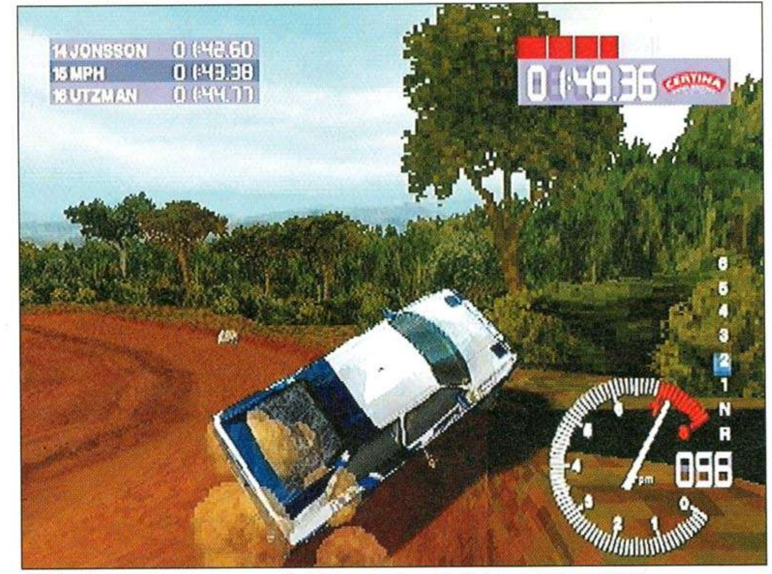


Grafikdetails pur! Während unser Scheinwerfer die Zuschauermenge in der Spitzkehre anleuchtet, speit unser Auspuff eine Extra-Portion Feuer.





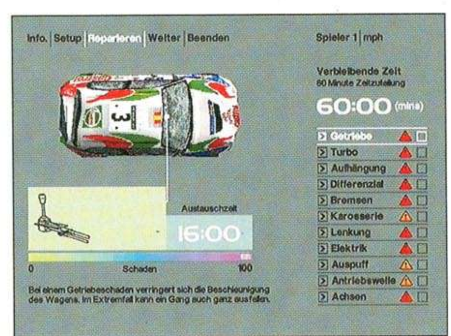
"30, Haarnadel links, enger", die Anweisungen des Copiloten sind kurz, aber sehr präzise.



Das kommt davon, wenn man die Warnung seines Copiloten einfach ignoriert. Glatter Ausflug ins Gelände.

Three, Two, One, Go !

Im eigentlichen Rennen unterstützt euch ein virtueller Copilot dabei, die letzten Zehntel aus der Strecke zu kitzeln, indem er euch permanent die nächsten Kurven, Bodenwellen und Gefahrenstellen ansagt. "130, 3 rechts, nicht schneiden" deutet etwa auf eine etwas schärfere Kurve in 130 Metern Entfernung hin, die man besser nicht schneiden sollte, da sich eventuell kleine Felsbrocken oder ähnliches im Kurveninneren befinden.
Die akustischen Hinweise des Beifahrers werden zudem optisch durch entsprechende Pfeile in der Bildschirmmitte unterstrichen. Dies ist auch bitter nötig, da ihr gerade nachts ohne Beifahrer schlichtweg chancenlos dastehen würdet. Schließlich lässt es sich nur schlecht erraten, ob es nach der nächsten Kuppe gerade aus weitergeht oder dort eine extrem enge Haarnadelkurve wartet. An diversen Checkpoints werden zusätzlich die aktuelle Position im Fahrerfeld und der Abstand zum Topfahrer angezeigt. Detailfanatiker erfahren gar, ob sie im letzten Abschnitt Bestzeit gefahren sind.
Doch unter uns, wer wirklich an guten Zeiten interessiert ist, wird so sehr damit beschäftigt sein, seinen Wagen gekonnt an den vorbeifliegenden Bäumen, Häusern und Zuschauern vorbeizudriften, dass er erst am Ende der Etappe Zeit finden wird, auf seine Platzierung zu schielen. Zudem wirken sich die verschiedenen Fahrbahnbeläge derartig unterschiedlich auf das Fahrverhalten aus, dass man sich gerade bei wechselhaftem Untergrund pausenlos auf das Lenken seines Fahrzeugs konzentrieren sollte. Dies ist übrigens aus fünf verschiedenen Perspektiven



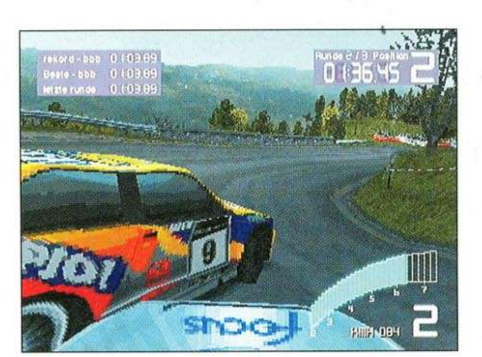
Alle zwei Etappen könnt ihr eventuell entstandene Schäden am Auto beheben lassen.

möglich, wobei sich die Außenperspektive unglaublich detailreich an die eigenen Ansprüche anpassen lässt. Als kleines Schmankerl für Internetfetischisten blendet Codemasters unter der Highscore-Liste einen kleinen Code ein, der die Bestzeit verschlüsselt repräsentiert und auf http://www.codemasters.com eingegeben werden kann, um dem Spieler einen internationalen Vergleich zu ermöglichen.

Wer nicht tunt, verliert...

Spätestens im Schwierigkeitsgrad **Fortgeschritten** trennt sich die Spreu vom Weizen. Hier gehen die einzelnen Rallyes nicht nur über acht Etappen, sondern verlangen dem Fahrer einiges an Streckenkenntnis und Fahrpraxis ab. Zunächst sollte man sich mit den kommenden Etappen in einem der Einspieler-Modi bestens vertraut machen, ehe man sein individuelles Setup zusammenstellt. Das Wagensetup lässt sich sehr detailreich und trotzdem übersichtlich einstellen. Angefangen mit der wichtigen Getriebeübersetzung,



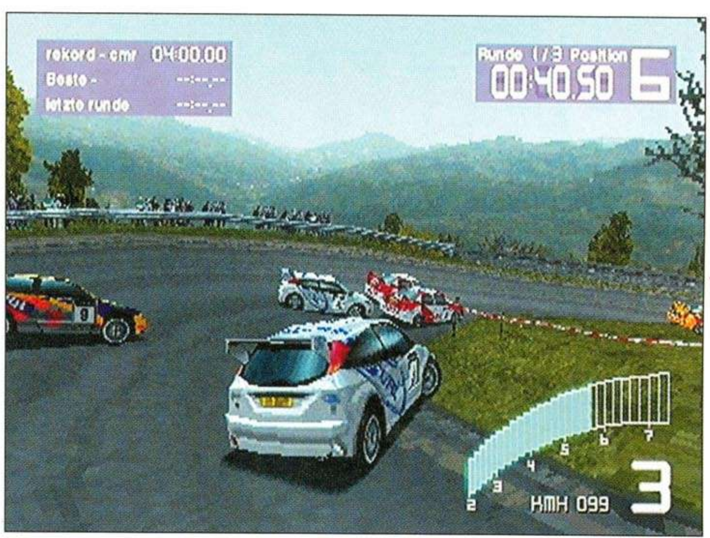








In Japan findet zwar keine ganze Rallye statt, im Wettkampfmodus findet ihr dort jedoch die kreativste Super-Stage.



Rallye-Fahren pur! Enge Spitzkehren werden gnadenlos mit der Handbremse genommen.

über die Aufhängung bis hin zur Bremskraft-Verteilung muss wirklich alles an die entsprechenden Verhältnisse angepasst werden. Wer sich hier keine Mühe gibt, hat in späteren Rallyes garantiert keine Chance mehr. Dummerweise stehen dem Spieler lediglich 60 virtuelle Minuten zur Verfügung, in denen eventuell nicht alle Umstellungen möglich sind. Zumal in eben diesen 60 Minuten auch sämtliche Schäden am Auto repariert werden müssen - und auch davon gibt es beileibe nicht wenige. Ein Austausch des Getriebes nimmt bereits 16 Minuten in Kauf, während ein defekter Auspuff mal eben in den letzten vier Minuten gewechselt werden kann. Doch wann repariert man die Lenkung, die immerhin auch stolze 14 Minuten in Anspruch nimmt?

Eventuell muss man auch aufgrund eines schlechten Wetterberichts andere Reifen aufziehen. Bei all der Mühe wird man für einen Rallye-Sieg fleißig mit Cheats versorgt. So sorgt z.B. der **Fireball**-Modus für extraspektakuläre Unfälle im **Arcade**-Modus. Wer tatsächlich die **Fortgeschrittenen**-Weltmeisterschaft gewinnen sollte, wird mit dem noch kniffligeren **Experten**-Modus belohnt, dessen Einzel-Rallyes gar aus zehn Etappen bestehen.

Acht **Arcade**-Rundkurse, 80 Einzeletappen und fünf Super Stages - macht also "großzügig gerechnet" ganze 93 Strecken. Kann sich sehen lassen. Auch wenn *Colin McRae Rally 2.0* sicherlich eher ein klassisches Ein-Spieler-Spiel ist, findet man den ein oder anderen innovativen Zwei-Spieler-Modus mit auf der CD. Im Arcade Modus trägt man via Splitscreen spannende Rennen aus, wobei alternativ derjenige gewinnt, der als erster einen Vorsprung von einigen Sekunden erfahren oder als erster eine gewisse Anzahl an Runden gewonnen hat. Der mit Abstand witzigste Mehrspieler-Modus ist aber sicherlich der Wettkampf. Hier treten bis zu acht Spieler in einer Art Turnier gegeneinander an. Im altbewährten Eliminationsverfahren treffen dabei jeweils zwei Spieler gleichzeitig in den verschiedenen Superstages (Japan sei hier wärmstens empfohlen) aufeinander.

Die Droge Motorsport

Wer sich schon immer gefragt hat, was denn nun so faszinierend ist an diesem sogenannten Motorsport, sollte einfach mal eine Runde *Colin McRae* spielen. Einfach atemberaubend. In rasanter Spielgeschwindigkeit fliegt die ebenso aufwendige wie detailreiche Grafik an den Augen des Fahrers vorbei, so dass er am liebsten anhalten und den Sonnenuntergang Australiens oder die weiten Schneelandschaften Schwedens in aller Ruhe genießen würde.

Die extrem realistische Steuerung fesselt ihn jedoch atemlos an sein Lenkrad. Die schiere Kraft des Motors ist eben doch nichts ohne Kontrolle. Nie zuvor hat sich ein virtuelles Vehikel so sehr nach echtem Fahrzeug angefühlt wie bei *Colin McRae Rally 2.0.* Kurven müssen angestellt, Haarnadeln mit der Handbremse genommen und Bodenwellen möglichst gerade überfahren werden. Die Präzision des analogen Controllers lässt dabei keine Wünsche mehr offen. Die zahlreichen Soundeffekte runden die insgesamt phänomenale Atmosphäre perfekt ab. Der Auspuff knattert, die Reifen quietschen, und wenn man genau hinhört, kann man sogar einen Stoßdämpfer knacksen hören. Rallye-Herz, was willst du mehr!?



Wer zu oft neben die Strecke gerät, dem explodiert schon mal der Motor.

Einzig der etwas (ab)gehobene Schwierigkeitsgrad in späteren Rallyes könnte gerade Anfängern den Weg zu den letzten Etappen erschweren. Allerdings wollte Codemasters hier bewusst eine Herausforderung an die Spieler stellen. Wer sich ausführlich mit dem Setup beschäftigt, die Strecken auswendig kennt und *Colin McRae Rally 2.0* intensiv spielt, wird aber bestimmt auch diese Hürde nehmen. Vor allem letzteres wird sicherlich kein Problem für euch darstellen und euch eine Menge Spaß bereiten. Also nehmt die Herausforderung an! ■ *(ab)*

fun meint:

Codemasters Rally-Sequel verweist die Konkurrenz, wie auch seinen Vorgänger deutlich in die Schranken. Nicht nur das unübertroffene Fahrverhalten katapultiert Colins zweiten PlayStation Auftritt ganz klar an die Spitze des Genres: Flüssige, schnelle und vor allem detaillierte High-Res Optiken in Kombination mit vielen Spielmodi sowie einer brillant gestylten Präsentation lassen die Zockerherzen höher schlagen. Es verlangt allerdings einiges an Übung die mit reichlich Pferdestärken ausgestatteten Karossen kontrolliert über die Pisten zu scheuchen, wenn man am Ende der Saison auch einmal auf dem Siegertreppchen die Korken knallen lassen will. Ist diese Hürde jedoch genommen, offenbart sich ein Spielspaßfeuerwerk mit Suchtpotential. Nicht nur für Rallye-Fans ein absoluter Pflichtkauf.

Genre	Rennspiel
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
97%	88%	94%

1-4 Spieler | Memory Card 3 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

V-Rally 2 Expert Edition





Während Colin McRae Rally 2.0 auf der PS mächtige Wertungen aufwirbelt, jagt mit Infogrames' V-Rally 2 Expert Edition ein ähnliches Spielspaß-Kaliber über die DC-Schotterpisten.

Im Vier-Spieler-Modus geht die Framerate spürbar in den Keller, und erreicht gerade mal noch gutes PlayStation-Niveau (höhö).

Deaktiviert Ihr die Anzeigen, könnt ihr die volle Grafikpracht erst richtig genießen.

Momentaufnahmen, die zeigen, wie schön Videospielen sein kann.



Der geniale V Rally 2-Streckeneditor sollte in ähnlicher Form als Standard-Feature in jedes Rennspiel aufgenommen werden.

Der auffälligste Unterschied zur Codemasters-Referenz ist der deutlich geringere Simulationsanspruch in *V-Rally 2*. "Driften light" lautet die Devise, im V-Rally-Cockpit finden sich ohne Zweifel auch PS-Analphabeten zurecht. Trotzdem, einfachere Fahrphysik ist in diesem Fall keineswegs gleichbedeutend mit anspruchslos, vielmehr entwickelt sich *V-Rally 2* mit fortlaufender Spieldauer zu einem äußerst fordernden Rennspielvergnügen.

Von zart bis hart

Mit viel zu langsamen Gegnern bzw. überaus großzügigen Zeitvorgaben sind die ersten Meisterschaften in allen Modi zunächst nicht mehr als eine lästige Pflichtübung. Den drei schnarchigen CPU-Piloten gewährt Ihr im Arcade-Modus gerade mal bis zur ersten Kurve einen Blick auf Euren Edelstahlauspuff, gleiches gilt für den *V-Rally*-Pokal, allerdings drängelt Ihr Euch hier über Wertungsprüfungen anstatt Rundkursen.

Simulations-lastiger präsentiert sich der Championship-Modus. Schäden am Fahrzeug sind hier nicht nur sichtbar, sondern wirken sich nach und nach immer schwerwiegender auf's Fahrverhalten aus. Mit verzogener Lenkung drängen die Boliden vehement aus der Spur, frontale Crashs knabbern an der Motorleistung.

Der Service-Stopp nach jeder Etappe lässt





Aufpassen müsst Ihr, wenn Ihr unter einer Brücke durchfahrt! Steinewerfende Zuschauer können sonst Eure Windschutzscheibe zerstören.



Im Arcade-Modus drängelt ihr mit drei CPU-Piloten um den Etappensieg.



Ohne spürbaren Geschwindigkeitsverlust jagt ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen Mensch und CPU über hervorragend gestalteten Holperstrecken.



Euch für ramponierte Karosserieteile und Technik knappe 30 Minuten Reparaturzeit. Ist die Kutsche zu sehr demoliert um sie komplett wieder herzurichten, liegt es an Euch, die Mechanikerzeit sinnvoll auf die wichtigsten Wagenfunktionen zu verteilen.
Vor jedem Start stimmt Ihr Euer Vehikel auf den jeweiligen Streckentyp ab. Als wichtigster Faktor steht die Wahl der Reifen an erster Stelle, über die Optionen Fahrwerk, Getriebeübersetzung, tendenzielles Über- oder Untersteuern und Bremsverteilung kitzelt ihr weitere Sekunden für absolute Bestzeiten heraus.
Und die sind definitiv erforderlich, wollt Ihr *V-Rally 2 Expert Edition* vollständig meistern und alle Titel gewinnen.
Siegreich bestrittene Wettbewerbe belohnt das Spiel mit Bonuswagen aus vergangenen Rallyetagen. Audis kurzer Quattro, der Lancia Stratos und Renaults Alpine A110 haben Rallyegeschichte geschrieben, und sind fast alle fast zu schön, um mit ihnen über dreckige Holperpisten zu rasen. Wetten dass doch? Nur keine Hemmungen...

Für alle Ewigkeit

Während andere Rennspiele nach dem Durchspielen meist ein jähes Ende finden, gibt *V-Rally 2* nach dem Meistern der über 80 Etappen auf dem DC noch mal richtig Gas. Über den Track-Editor sind der Streckenphantasie praktisch keinerlei Grenzen gesetzt. Nach Lust und Laune dürft Ihr beliebig Kurse designen, genau so, wie Ihr sie schon immer haben wolltet.
Kinderleicht definiert Ihr Streckenthematik und -führung, Kurvenradien, Sprungpassagen, legt Steigungen sowie Gefälle fest und entscheidet über das Wetter. Ob Rundkurs oder Etappe von A nach B – die einzige Limitierung stellt die VMU-Speicherkapazität dar. Nach einer kurzen Ladezeit wagt Ihr die erste Testfahrt, die aller Voraussicht nach nicht die letzte sein wird.

Gib Gas, hab Spaß!

Jede Menge Optionen und viel Simulations-"Ballast" - ganz klar: Da kriegt der Rally-Fan 'was für sein Geld. Aber um euch derartig an den TV-Schirm fesseln zu können, müssen auch Emotionen im Spiel sein - und die sind nicht zuletzt technischer Natur: Mit Vollgas über Stock und Stein, und das zum ersten Mal auf einer Konsole in HiRes - ein Ereignis, an dem kein Rally-Fan vorbeikommt.
Zumal Infogrames' Dreckschleudern die *Sega Rally*-Wagen schon nach wenigen Minuten abhängen: Wo der Sega-Titel vor allem die kurzweilige Spielhallen-Mentalit ins Wohnzimmer brachte, da hat das französische Rally-Spektakel für fast jeden Geschmack etwas zu bieten.
Von der Simulation bis hin zur leichtgängigeren Arcade-Version - von langsam bis schnell, und von anspruchsvoll bis leicht, hier wird wirklich jeder bedient. ■ *(sg)*

fun meint:

V-Rally **rast mit Rally-untypischem High Speed in die Herzen der Rennspielfans – soviel Auswahl und Vielfalt hat kein anderes Rallyespiel zu bieten. Optisch brillant und dazu verflucht schnell rast Ihr von Austragungsort zu Austragungsort, um ja alle Strecken zu bestaunen. Der dezent verspätete Grafikaufbau wird letztlich nur notorische Dauernörgler stören. Wir haben vorrangig Spielspaß gefunden, und das nicht zu knapp – auch wenn die DC-Version noch immer mit den altbekannten PlayStation-Macken (vergleichsweise schwache Akustik, manche Geschmäcker beklagen sich über einen Mangel an Steuerungsdynamik) zu kämpfen hat. Trotzdem:** ***V-Rally 2 Expert Edition*** **ist auf dem DC neue Rennspiel-Referenz – Punkt.**

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	eden studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM

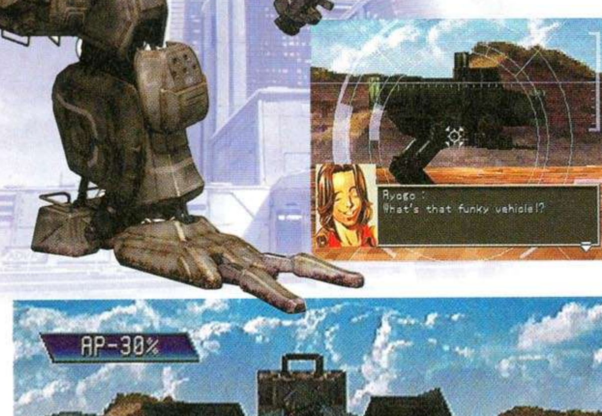
Grafik	Sound	SPIELSPASS
91%	79%	90%

1-4 Spieler | VMU | Vibration Pack | Stereo | VGA Box | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Front Mission 3



Kühles Metall und glühende Geschütze – endlich lässt es Square auch hierzulande richtig krachen!







Kleinlaster-Mech gegen Cyber-Spinne: Unnötig zu erwähnen, wie dieser Kampf ausgegangen ist...

Über 100 Zusatzfähigkeiten lassen sich während eines Gefechtes "aufladen" – die Palette reicht von der Doppel-Attacke bis zum gezielten Angriff gegen die Beine.

Shit happens! Was Forrest Gump schon immer wusste, muss Test-Pilot Kazuki Takemura jetzt am eigenen Leibe erfahren: Eben noch liefert er friedlich experimentelle Kampf-Wanzer (eine Art "Mini-Version" der hierzulande etwas geläufigeren Mechwarriors) auf einer Militärbasis ab, und nur eine Explosion später ist er plötzlich die Schlüsselfigur im Kampf um die gefährlichste Superwaffe des 21. Jahrhunderts.
Denn an dieser ist so ziemlich jede militärische Großmacht des kriegsgebeutelten Erdballs interessiert – und so bleibt unserem "Helden wider Willen" nichts übrig, als sich an der Jagd zu beteiligen.
Ganz klar: Die Zeiten, in denen man sich noch mit morschen Holzkeulen die hohlen Steinzeit-Köpfe eingeschlagen hat, sind lange vorbei – die Soldaten der Zukunft steigen stattdessen lieber in waffenstarrende Kampf-Roboter ... und ziehen sich Hi-Tech-Knüppel über die Blechrübe!

Heavy Metal

Freunde futuristischer Mech-Spektakel jauchzen freudig beim Anblick der metallischen Wanzer auf – die polygonalen Blechköpfe wirken mindestens ebenso groß wie gefährlich. Im Zuge des Spielverlaufs begegnet ihr dabei unzähligen Wanzer-Variationen: Da sich jedes Exemplar aus den unterschiedlichsten Komponenten zusammensetzt, ist für Abwechslung gesorgt. Der virtuelle Waffenladen hält dabei für jeden Hobby-Söldner die passenden Spielzeuge parat: Defensive Gemüter schlagen beim metallischen Riesenschild zu, während Frontkämpfer lieber auf Geschützturm und Jetpak setzen.
Wer's gern besonders mächtig mag, greift zur (stark vergrößerten) Mech-Version der altbekannten Schrotflinte oder schraubt seinem Wanzer einen Spike-Schlagring auf die Metallfaust. Schon nach den ersten Gefechten ist klar: Mit der Ausstattung eurer Kampfgeräte (vor den meisten Kämpfen könnt ihr ein Wanzer-Platoon aus bis zu vier Mechs zusammenstellen) solltet ihr viel Zeit verbringen, denn nur mit einer ausgewogenen Mischung aus Nahkampf- und Distanzwaffen habt ihr volle taktische Freiheit.
Auch wenn einige unserer Screenshotsa etwas anderes vermuten lassen: Die futuristischen Gefechte finden nicht in der Ego- oder 3rd-Person-Perspektive statt. Stattdessen stampft ihr aus der Vogelperspektive mit eurer Wanzer-Truppe rundenweise über das (in Felder und Höhenlagen unterteilte) Schlachtfeld. Jedes Team-Mitglied hat dabei ein Konto mit Aktionspunkten - wird das durch Sprint, Sprung und Schusswechsel erschöpft, ist der Gegner am Zug.
Was sich simpel anhört, wird durch zahlreiche Kampfwerte (wie Entfernung, Waffenstärke, Zielgenauigkeit oder Höhenunterschied)

Kult in Japan

Front Mission kommt – wie sollte es auch anders sein? Die strategische Mech-Schlacht fand ihren Anfang allerdings nicht auf einer Konsolen-Plattform, sondern als *Robotech*-Animeserie und als *Battletech*-Brettspiel mit komplexem Regelwerk (auf dem auch noch die heutigen *Front Mission*-Titel aufbauen). Neben unzähligen Romanen und Kopienerschien '95 *Front Mission* erstmals für das Super Nintendo – damals verständlicherweise noch in "schnödem" 2D und mit gezeichneten Kampf-Animationen, aber auch schon hier mit komplexen Tuning-Menüs und unterschiedlichen Trefferzonen. Sowohl das '97 für die PlayStation veröffentlichte *Front Mission 2* als auch die *Front Mission Alternative*-Echtzeit-Variante wurden leider nie in einer eingedeutschten Fassung veröffentlicht.



Front Mission 1 (1995),



Front Mission: Gunhazard (1996)



Front Mission 2 (1997)



Front Mission Alternative (1997)

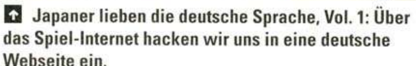
Hach, jetzt auf dem Wanzer-Schädel liegen und den Sonnenuntergang bewundern...



It's your turn! Die farbig markierten Felder zeigen an, wie weit ihr mit eurem Mech durch die Pixel-Botanik stampfen dürft.







Japaner lieben die deutsche Sprache, Vol. 1: Über das Spiel-Internet hacken wir uns in eine deutsche Webseite ein.



Japaner lieben die deutsche Sprache, Vol.2: Wir rüsten unseren Wanzer mit der "Wanzerfaust" aus...

jedoch schon fast zur Wissenschaft erhoben – wer sich nicht jeden Zug genau überlegt, landet schneller auf dem Schrottplatz für ausgebrannte Polygon-Mechs als ihm lieb ist! Noch komplexer wird's, wenn ihr einen gegnerischen Wanzer getroffen habt – dann bestimmen nämlich Trefferzone und Schadensstärke über den Zustand des gegnerischen Ungetüms: Ist es mit einer Schramme davon gekommen, humpelt es nur noch auf Stahlstummeln durch die 3D-Botanik oder habt ihr den Mech in seine polygonalen Bestandteile zerlegt.

Für jedes gewonnene Gefecht gibt's Erfahrungspunkte und reichlich Moneten: Genügend Kies, um euren Roboter zur unbesiegbaren Waffenplattform aufzurüsten!

Game Wide Web

Für ihre geniale Netzwerkfunktion verdient Squaresoft glatt ein Prädikat für Originalität: Auch wenn die Internet-Anbindung nicht echt ist - sie spielt sich auf jeden Fall so! Ihr könnt jederzeit "online" und in einer virtuellen Internet-Version auf die Suche nach nützlichen Hintergrund-Informationen gehen oder eure Kriegskasse durch Simulations-Gefechte wieder etwas aufbessern.

Der Clou hierbei: Ihr klickt euch dabei keinesfalls nur durch eine Hand voll Seiten, sondern könnt euch in der komplexen Verzeichnis-Struktur regelrecht "verlaufen".

E-Mail-Archiv, Favoriten-Option und sogar unterschiedliche Desktop-Hintergründe sorgen hier für authentisches Flair – und obwohl ihr den "virtuellen Surf" für das "richtige Spiel" eigentlich überhaupt nicht benötigt (hier erhaltet ihr lediglich zahlreiche Hintergrundinfos), schaut ihr immer wieder gerne vorbei!

Noch mehr zu lesen gibt's nach jeder abgeschlossenen Mission: Dann spinnen (kameratechnisch gekonnt in Szene gesetzte) Echtzeit-Zwischensequenzen den Handlungsfaden weiter. Notorische Textbox-Wegklicker müssen wir warnen: Ab der zweiten Spielhälfte gibt's bis zu 15minütige Plot-Intermezzos.

Gameplay hui, Technik pfui?

Genre-Freunde erwarten von einem rundenbasierenden Strategie-Titel vor allem zwei Dinge: Gute Story und gutes Gameplay! *Front Mission 3* ist da erfrischend anders – denn hier wird euch der packende Plot und das geniale Spielsystem auch in einer angemessenen Grafik-Verpackung präsentiert!

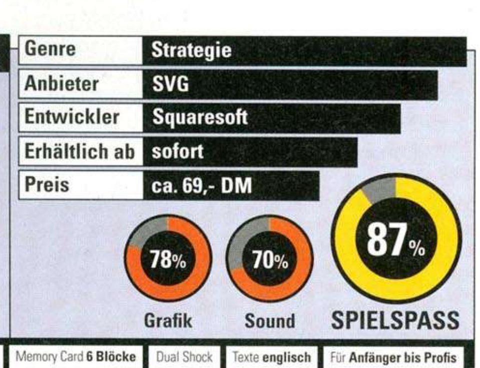
Zwar stampfen eure Mechs im Zug-Modus immer noch als Pixel-Protagonisten durch die 3D-Welt, doch spätestens beim ersten Schusswechsel werdet ihr von packenden Polygon-Gefechten überrascht.

Ihr verfolgt Raketen bis zur Detonation, schaut eurem Wanzer über die Blech-Schulter oder betrachtet den "Todeskampf" des metallischen Gegenübers aus der Zoom-Perspektive – und wem die Gefechte nun immer noch zu langweilig sind, der kann sie durch Tastendruck einfach abbrechen.

Ganz klar: Hier gibt's keinen Grund, nicht zuzugreifen! Wer sich für Science-Fiction interessiert, der wird *Front Mission* lieben. ■ *(sk)*

fun meint:

Mech-Arm hoch, Schrotflinte durchgeladen und drei Salut-Schüsse in die Luft! Jetzt kommen europäische Mech-Piloten zum Zug – im Gegensatz zu Titeln wie *Vandal Hearts* oder *Final Fantasy Tactics* sogar mit hübscher 3D-Lackierung. Leider wurde auf eine deutsche Lokalisierung komplett verzichtet. Angesichts der komplexen Storyline (zwei Lösungsstränge mit jeweils ca. 40 Stunden Spielzeit!) besonders für Englisch-Unkundige ein bitterer Wermutstropfen ... im Geiste einen Punkt abziehen! Doch trotz dieses kleinen Mankos sollten Strategie-Freunde bei *Front Mission 3* unbedingt zugreifen – nur selten schafft es ein Titel, euch über Wochen hinweg immer wieder aufs Neue zum Weiterspielen zu motivieren.



Genre	Strategie
Anbieter	SVG
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

1 Spieler | Memory Card 6 Blöcke | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

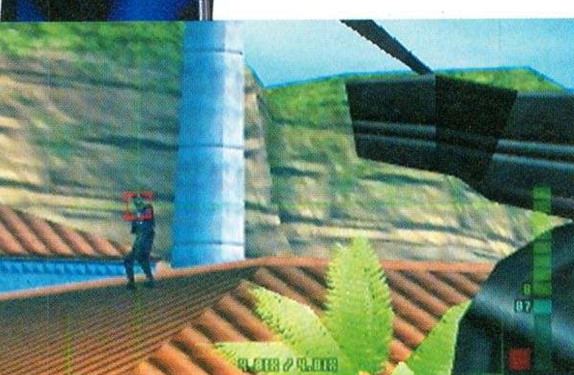
Perfect Dark





Bond in der Zukunft ... und als Frau! Kann Nobelschmiede Rare die eigene Ego-Shooter-Referenz übertreffen?





Einmal Kopfschuss, bitte! Das Scharfschützen-Gewehr ist eines unserer liebsten Spielzeuge...





In einer Mission müsst ihr dieses "Grey"-Alien vor Soldaten in Sicherheit bringen

Dass die absoluten Highlights aber auch immer auf den letzten Drücker kommen müssen! Da sitzt der gemeine Redakteur gemütlich vor seinem Schreibtisch, lässt die vergangenen Spiele-Tests noch einmal Revue passieren – und sieht sich von einer Sekunde auf die andere plötzlich vor DEM Ego-Shooter der vergangenen zwei Jahre sitzen...

Lampenfieber

Jetzt haben wir ihn (dank den fleissigen Jungs von www.gameware.at) also endlich da – den potentiellen Spieleknüller von Rare. Seit dem Erscheinen des genialen Bond-Vorgängers geistert der Ego-Shooter durch die internationale Fachpresse – und selten waren die Erwartungen der Spielergemeinde so hoch wie hier! Wird's die neue Referenz oder fällt *Perfect Dark* dem "Star Wars-Phänomen" zum Opfer? Mit gemischten Gefühlen machten wir uns über die Test-Version her ... und verliessen die Redaktion erst wieder am nächsten Morgen – mit einem unübersehbaren Grinsen im Gesicht! *Perfect Dark* ist schön, innovativ und abwechslungsreich – und lässt euch den Controller einfach nicht aus der Hand geben. Wie schon aus unzähligen Previews bekannt, steckt euch Entwickler Rare diesmal in die schnucklige Textur-Haut von Joanna Dark, ihres Zeichens Geheimagentin für besonders "besondere" Aufträge. Die Polygon-Braut ist nämlich immer dann zur Stelle, wenn ein Einsatz weit hinter den feinlichen Linien erforderlich ist – hier sorgt sie dann als Ein-Mann(bzw. Frau-)-Armee für Ruhe im Gegner-Lager! Je nach Schwierigkeitsgrad (Agent, Special Agent, Perfect Agent) erwarten euch dabei allerdings nicht nur unterschiedlich harte Gegner – stattdessen hat ein "Perfect Agent" neben den regulären Missionszielen noch jede Menge andere Nebenjobs zu erledigen. Da wollen in siebzehn riesigen Levels (plus vier Extra-Aufträge) reihenweise Computer ausgequetscht, Daten geklaut und allerhand Agenten-Gadgets eingesetzt werden ... fehlt nur noch, dass Rare dem Spieler die Einkaufsliste für den nächstbesten Supermarkt in die Tasche steckt!

Erwartungsgemäss ist Joanna eine Frau, mit der man sich besser nicht anlegt. Denn waffen-technisch ist das Rare-Girl für all die kleinen und grossen Problemchen des harten Agenten-Alltags bestens ausgerüstet – in ihrer polygonalen Waffenkammer tummeln sich neben den üblichen Standard-Pistolen (Western-like auch im Zweierpack) und MG-Variationen auch ein paar ganz besonders nette Spielereien.

Während die lautlose Armbrust den Gegner mit hübschem Pfeilschmuck dekoriert, verteilt der Raketenwerfer gleich ganze Feind-Formationen (relativ unblutig) über die 3D-Pampa – und wer's gern besonders fies hat, nimmt ahnungslose Polygon-Patrouillen mit dem Scharfschützen-Gewehr aufs Korn!

Unschuldige Passanten oder unbewaffnete Forscher solltet ihr dabei allerdings weitestgehend verschonen, denn sinnlose Gewaltorgien sind in der *Perfect Dark*-Welt überhaupt nicht gern gesehen und werden mit dem sofortigen Missions-Abbruch bestraft.

Feature-Overkill?

Der indizierte Bond-Vorgänger gilt bis heute als einer der besten Multiplayer-Titel für das Nintendo 64 – gegen die Mehrspieler-Gefech-







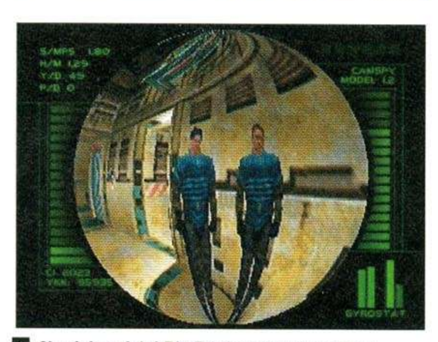
Der Multiplayer-Modus läuft zwar etwas langsamer, ist allerdings sogar zu viert noch angenehm spielbar.



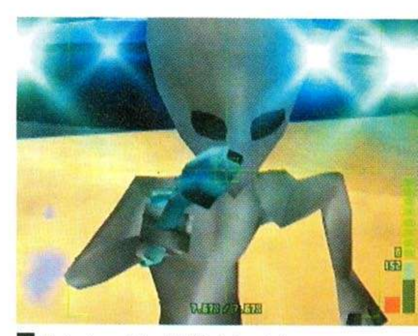
Da wird Joanna ganz schön nass – wir metzeln uns bei strömendem Regen durch Endzeit-Gassen!

Aufgesattelt! Herumstehende Speeder können benutzt werden.





Na sieh mal da! Big Brother macht auch vor Videospielen nicht Halt – mit der Spionkamera geht ihr auf Erkundungstour...



Extraterrestrisch! Wir haben's immer gewusst ... Aliens sind kleine Knuddelköpfe mit niedlichen Glupschaugen.

te eines *Perfect Dark* wirkt die ehemalige Genre-Referenz allerdings nur wie ein Sonntags-Spaziergang mit Omi! Sowohl im Ein- als auch im Mehrspieler-Modus stehen euch alle Options-Türen offen.
Als Solo-Spieler durchlebt ihr Joanna's Abenteuer in drei unterschiedlichen Varianten, verdient euch im komplexen Trainings-Modus Auszeichnungen oder tretet im Kampf-Simulator gegen bis zu zwölf computergesteuerte Bots an. Das ist euch noch nicht genug? Dann aufgepasst:
All diese Optionen habt ihr auch im Mehrspieler-Modus! Ganz gleich ob Kampf-Simulator, Multiplayer-Deathmatch oder Solo-Mission – zu zweit bzw. zu viert macht's gleich nochmal soviel Spass! Wer nun immer noch nicht zufrieden ist, für den legt Rare sogar noch eins drauf: Im Counter-Operative-Modus steuert ein Spieler Joanna Dark in ihren Einspieler-Missionen, während der zweite Spieler als "allgegenwärtiger" Gegner a la "Matrix" nacheinander in die Polygon-Körper der zahlreichen Gegner schlüpft! Na, ist das nichts?

Festival der Sinne

Geräuschlos schleichen wir durch den finsteren Fabrik-Gang – und stehen plötzlich vor einer patrouillierenden Wache. Zum Glück ist die ebenso überrascht wie wir und taumelt unter erschrecktem Stöhnen ein paar Schritte nach hinten. Gekonnt schiessen wir ihr die Waffe aus der Hand ... doch der laute Schuss alarmiert die anderen Wächter-Kollegen.
Während wir uns vor dem Kugelhagel in Sicherheit bringen, können wir aus dem Blickwinkel erkennen, wie der eben noch um sein Leben flehende Wächter sich schon wieder nach seiner Waffe bückt...
Während die Umgebungsgrafik mit vielen abwechslungsreichen Texturen, hübschen Licht-Spielereien und atmosphärischen Effekten (Röntgenstrahlen, Nachtsicht, Infra-Rot) aufwarten kann, sind die zahlreichen Gegner-Animationen eine Klasse für sich: Sobald ihr den Abzug einer derüber 40 Waffen betätigt habt, bietet sich euch ein Schauspiel der besonderen Art. Getroffene Gegner halten sich die verwundete Stelle, humpeln aus der Schusslinie oder werden vom Druck der Waffe an die Wand geschleudert. Einige haben während eines Schusswechsels plötzlich mit Ladehemmungen zu kämpfen, andere werfen sich bei Beschuss auf den Boden und feuern im Liegen weiter.
Obwohl ihr *Perfect Dark* auch im HiRes-Modus zocken könnt, solltet ihr euren Augen etwas gutes tun und im weitaus flüssigeren Low-Res-Modus bleiben – grosse Unterschiede sind nicht zu erkennen..
Den berühmten "letzten Schliff" erhält *Perfect Dark* von der brillianten Soundkulisse – dank situationsabhängigen Musikstücken und ungemein atmosphärischen (übrigens in klarstem Dolby Surround abgemischten) Soundeffekten der Marke "peitschende Querschläger", "prasselnder Regen" oder "heulende Sirenen" werdet ihr oft tiefer ins Spielgeschehen hineingezogen als euch vielleicht lieb ist... ■ *(sk)*

fun meint:

Joanna Dark verdrängt James Bond nahezu problemlos vom Ego-Shooter-Thron, denn das "neue" Agenten-Abenteuer gefällt in allen Belangen noch einen Tick besser.
Oppulente Optik, packende Musik, altbewährtes Spieldesign: Zwar erinnert vieles an das indizierte 007-Spektakel, doch Rare ist es gelungen, eine perfekte Symbiose aus Altem und Neuem zu schaffen. Perfect Dark ist nicht "nur" ein simpler Ego-Shooter: Allerhand zusätzliche Missionsziele und nicht zuletzt die genialen Multiplayer-Modi halten die Langzeitmotivation konstant auf höchstem Niveau – holt euch das Teil, ihr werdet es lieben! Und für alle Dolby-Surround-Besitzer ist's sowieso Pflicht: Fast wie im Kino!

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	intendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
90%	94%	93%

1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Expansion Pak benötigt | Dolby Surround | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour



Fun-Racer stehen wieder hoch im Kurs: Nach „Crash Team Racing" und „Muppet Race Mania" steht uns nun das nächste spaßige Rennspiel für die PlayStation ins Haus.



In der Nußschale durch die Sümpfe: Ihr steigt auch schon mal auf amphibische Fahrzeuge um...



Obligatorisch: Im VS-Modus wird der Bildschirm zweigeteilt.

Fiese Falle: Seid ihr dem Teetassen-Extra zum Opfer gefallen, schlingert ihr für mehrere Sekunden kreuz und quer über den Bildschirm.

Nintendo hat's 1991 mit *Super Mario Kart* vorgemacht - und mit dem ulkigen Rennspiel um Mario und Co. ein neues Genre geschaffen. Seitdem sind zahlreiche Klone auf sämtlichen Plattformen erschienen - technisch verbessert zwar, aber ohne großartige Innovationen. In die gleiche Kerbe schlägt auch Eidos' Disney-Racer mit dem ungewöhnlich langen Titel: *Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour* bietet typische Cartoon-Rasereien.

Rasant und bunt

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Den beiden Backenhörnchen Chip und Chap passiert bei ihrem täglichen Spaziergang durch Walt Disney World ein übles Missgeschick. Die tolpatschigen Nager bringen aus Versehen die Feuerwerksmaschine des Parks außer Kontrolle - und schließlich zum Explodieren.

Nun kann das allabendliche Feuerwerk nicht stattfinden! Eure Aufgabe ist klar: Schwingt euch in schnittige Miniatur-Autos und sammelt die kreuz und quer verstreuten Teile der Maschine wieder ein. Insgesamt 13 Disney-Charaktere stehen zur Rettungsaktion parat: Neben den Chaos-Verursachern Chip und Chap gibt sich unter anderem Grille Jiminy Cricket die Ehre. Außerdem mit von der Partie: Gundel Gaukeley, Otto Plugnut und Moe Whiplash (hierzulande als Gevatter Bär bekannt). Den Rest der Bande kennt man in Deutschland kaum - Disney-Größen wie Mickey Mouse, Donald Duck oder Goofy dürfen leider nicht mitmischen.

Dem Spielspaß tut's aber keinen Abbruch! Um die verloren gegangenen Maschinenteile wiederzufinden, stürzt ihr euch ohne Umschweife in den Abenteuer-Modus. Hier braust ihr nacheinander durch die verschiedenen Themengebiete von *Walt Disney World: Magic Kingdom, Disney Studios, EpCot-Center* und *Animal Kingdom* halten als Schauplätze her. Jedes Areal hält noch einmal mehrere Kurse parat:

Die spaßige Cartoon-Hatz führt euch über so abwechslungsreiche Strecken wie einen Gebirgspass, ein unheimliches Spukhaus, eine sumpfige Lagune, futuristische Cyber-Kurse, Piratenstrände, eisige Schneetäler oder prähistorische Dino-Territorien. Was sich nach einer entspannten Sight-Seeing-Tour anhört, ist in Wirklichkeit aber purer Nervenkitzel. Schließlich haben es sämtliche Fahrer auf die begehrten Teile abgesehen - und wollen sie als Erstes erhaschen. Zum Glück gibt's reichlich Boni: Durchfahrt ihr einen bunten Mickey-Ballon, erhaltet ihr ein hilfreiches Goodie. Da verschießt ihr harte Eicheln (auch zielsuchend), legt eine Teetassen-Mine, jagt dem Vordermann eine Rakete in den Hintern, zündet euren Turbo oder verwandelt eure Mitstreiter in Frösche. Ihr solltet im Rennen alles geben - denn nur, wer als Erster durchs Ziel fährt, wird mit einem Maschinenteil belohnt. ■ *(dj)*



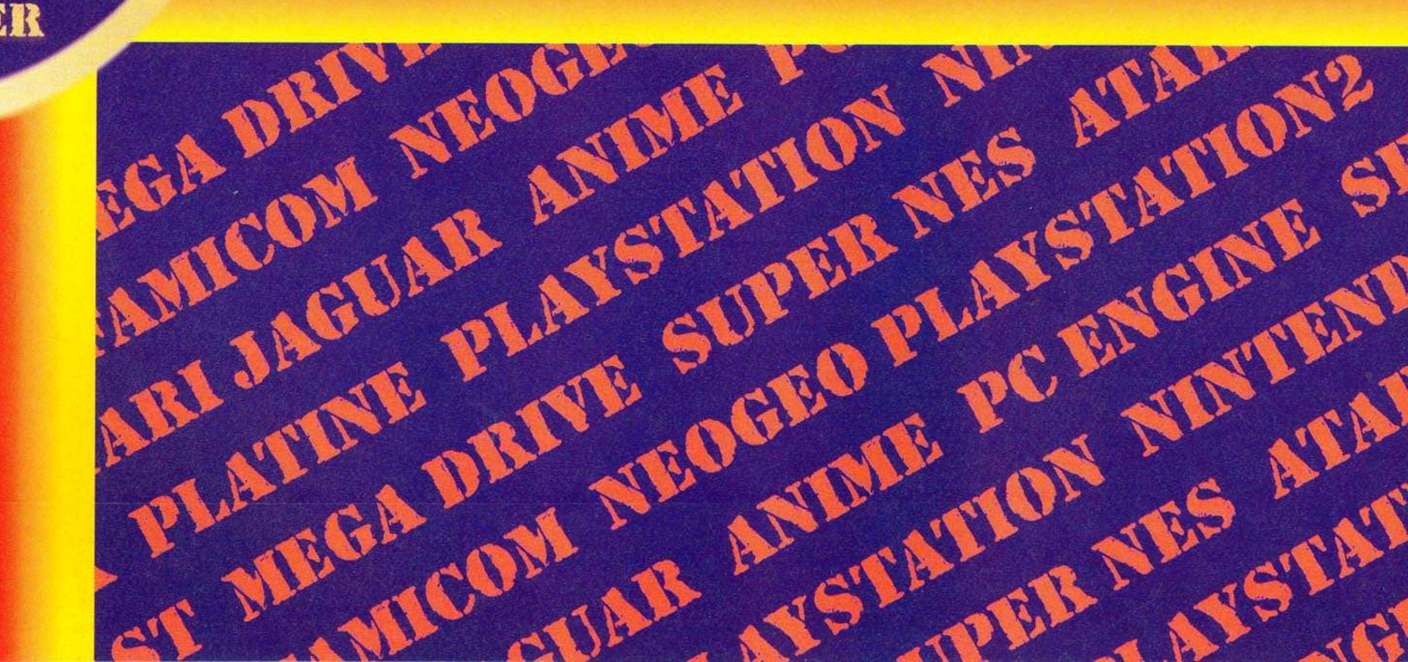
fun meint:

Crystal Dynamics hat sich offenbar stark an Rares *Diddy Kong Racing* orientiert. Sowohl Goodies als auch Streckendesign erinnern an den N64-Titel. Trotzdem bietet der Disney-Racer spaßige Duelle. Nur leider ist das humoristische Renn-Süppchen nicht ganz ausgegoren: Trotz kindlichem Ambiente ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch. Um euch zu qualifizieren, müsst ihr die Strecken teilweise fehlerfrei abfahren - was von den hartnäckigen Gegnern unnötig erschwert wird. Vor allem das fiese Frosch-Extra kommt zu oft zum Einsatz - und wirft euch schnell auf die hinteren Plätze. Schade, denn ohne die genannten Mankos hätte *Magical Racing Tour* Chancen auf unsere Auszeichnung gehabt.

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	Juni
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
83%	81%	74%

1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

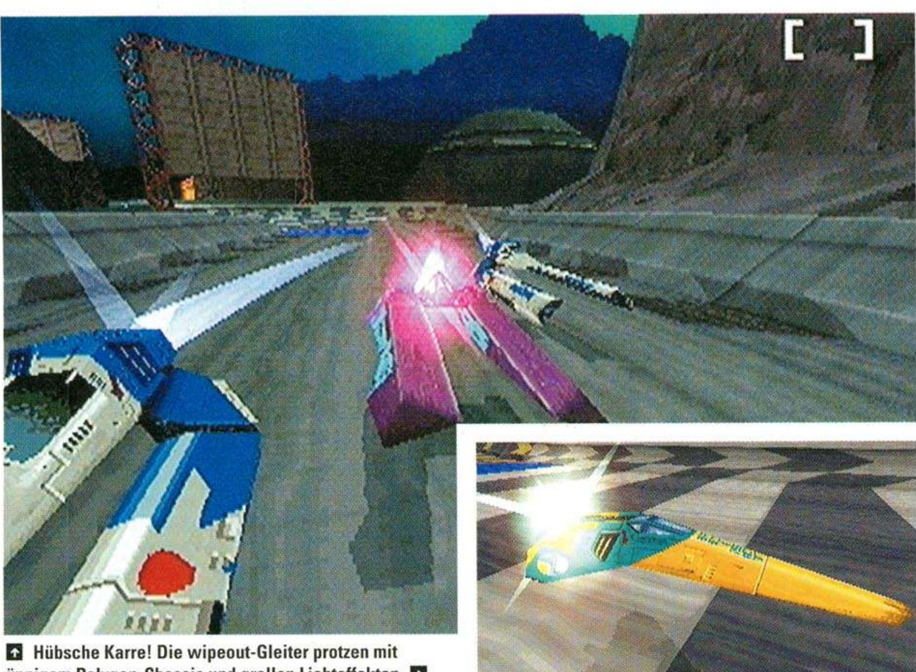



TEL 01024* 0031 43 30 60 901
TEL 01024* 0031 43 30 60 789*
MIT CALL BY CALL VON SUPER24 FÜR NUR 9,9PF/MIN
WWW.ACME-ONLINE.NL
ACME
YOUR IMPORTANT DEALER
ACME ONLINE AUKTION
VERSANDKOSTENFREIER VERSAND AB EINEM BESTELLWERT VON DM 60,- ZZGL. DM 5,- NACHNAHMEGEBÜHR. UNTER DM 60,- BESTELLWERT WIRD EINE LIEFERPAUSCHALE VON DM 11,- ERHOBEN. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. WIR ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR INKOMPATIBILITÄT. UNFREIE RÜCKSENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. SOFTWARE IST VOM UMTAUSCH AUSGESCHLOSSEN. ES GELTEN UNSERE AGB'S. ALLE HIER VERWENDETEN WARENZEICHEN DRITTER WERDEN HIERMIT ANERKANNT.

ACME ONLINE AUKTION


wipeout three special edition

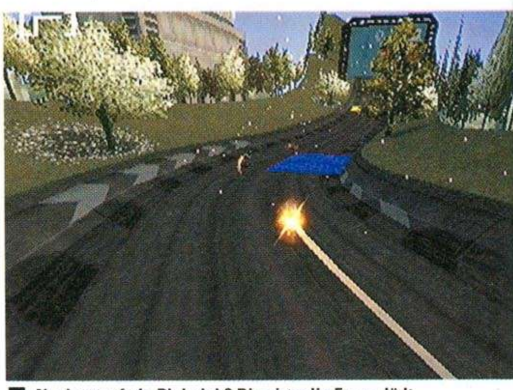
Schön, schrill, schnell! Die bekannteste Future-Racer-Serie kehrt frisch getunt zur PlayStation zurück – ist's ein knackiges Comeback oder doch nur ein lauer Aufguss?



Hübsche Karre! Die wipeout-Gleiter protzen mit üppigem Polygon-Chassis und grellen Lichteffekten.



Mut zum nackten Polygon: Im neuen Prototyp-Modus wurde komplett auf Texturen verzichtet.



Na, Lust auf ein Picknick? Die virtuelle Fauna lädt nicht nur müde Redakteure zur Rast ein...

Wipeout – allein der Name steht für Hi-Speed, cooles Design, gutes Gameplay und (sicherlich nicht zuletzt) treibende Techno-Beats bekannter Größen wie Chemical Brothers, Propellerheads oder Sasha. Der pünktlich zum PlayStation-Launch veröffentlichte erste Teil trug maßgeblich zum "erwachseneren" Image der Sony-Konsole bei. Der Nachfolger *wipeout 2097* übernahm sogar in Windeseile die Spitze der Future-Racer-Referenz ... und macht es sich hier seitdem so richtig gemütlich! Die Markenzeichen der Serie: Sound, Speed und schnelles Sliden über schicke Strecken, verbunden mit spektakulärer Grafik und authentischem Handling – sofern man bei den futuristischen Renn-Gleitern überhaupt noch von "Authentizität" sprechen kann.
Leider wurde gerade letzteres vom bisher jüngsten Teil der Serie, *wip3out*, sträflich vernachlässigt! Von knappen Slides durch die engen Kurven und geschicktem Einsatz der Airbrakes kaum noch eine Spur – *wipeout*-Fans waren enttäuscht. Mit der Special-Edition hat Entwickler Studio Leeds nun die Möglichkeit, diesen Fauxpas bei der Fangemeinde wieder gut zu machen.

Aus alt mach neu

Wie der Name schon sagt, erwartet euch mit der *wipeout three special edition* eine "getunte" Variante des altbekannten *wip3out*. Die recyclingfreudigen Programmierer haben nämlich ihre Entwickler-Festplatten durchstöbert und die Strecken der beiden Vorgänger ausgegraben. Dann flugs hier noch eine andere Textur an die Polygon-Wand geklatscht und dort die kantigen 3D-Modelle etwas aufpoliert – fertig ist der Special-Edition-Kurs!
Natürlich sind das nicht die einzigen Features: Viele kleine Verbesserungen am Spieldesign wurden vorgenommen, eine zusätzliche Strecken- sowie Gleiter-Klasse eingebaut und an der Grafik gefeilt – aber macht das "Feilen" an einem altbekannten Titel auch gleich ein neues Spiel? Denn wer wenigstens auf ein verbessertes Handling hofft, wird leider ebenfalls enttäuscht. Die schicken Flitzer steuern sich wie ihre *wip3out*-Pendants – in engen Kurven knallt ihr (selbst bei geschicktem Einsatz der Airbrakes) deshalb noch immer viel zu oft und viel zu schnell an die energiezehrende Streckenbegrenzung. Und spätestens hier macht sich dann ein zweites (für *wip3out*-Spieler schon schmerzlich bekanntes) Manko bemerkbar: Der deftige Schwierigkeitsgrad! Nur ein paar kurze Berührungen mit der Bande oder zwei, drei gezielte Raketen-Treffer, und euer stolzer *wipeout*-Gleiter ist nur noch Polygon-Schrott – und ihr beißt herzhaft ins PlayStation-Pad! ■ *(sk)*

fun meint:

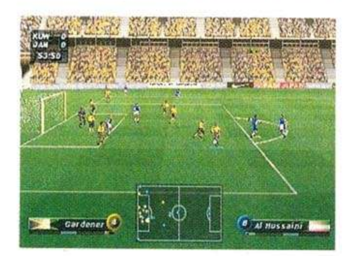
Schade – aus dieser Special-Edition hätte einiges werden können! Doch für unseren Hi-Score wirken die einzelnen Spiel-Elemente einfach zu altbacken: Sterile Strecken, durchschnittliche Techno-Tracks und kaum „echte" Neuerungen. Handling und Schwierigkeitsgrad tun dabei ihr übriges, um unsere Spielspaß-Wertung vom 80er- in dern 70er-Bereich zu drücken. Trotzdem ist wipeout three special edition ein gelungener Future-Racer, den sich Freunde des schnellen Zukunftssports ruhig einmal ansehen ... aber wir haben uns von der _wipeout_-Kombo einfach mehr erwartet. So greifen nur fanatische Fans zu – der Rest spielt das (mittlerweile kriminell günstige) wipeout 2097 oder hofft auf _wipeout fusion_!

Genre	Future-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis/Leeds Studio
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 85% · Sound 76% · SPIELSPASS 75%

1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Link-Kabel | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Profis

Ronaldo V-Football

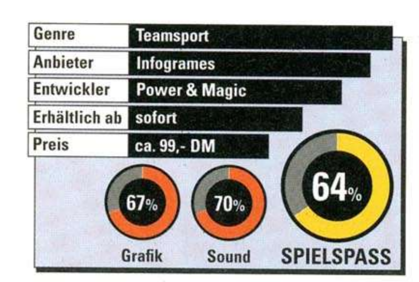






Die schönste Nebensache der Welt scheint derzeit Infogrames liebstes Kind zu sein. Da bekanntermaßen aller guten Dinge drei sind, beabsichtigt der franz. Publisher mit *Ronaldo V-Football* ein ausgesprochen einsteigerfreundliches Produkt auf den Markt zu bringen. "Rasenschach" á la *ISS Pro Evolution* auf der einen Seite, real anmutender Fußball im Stil von *FIFA 2000* auf der anderen – und zwischendrin *Ronaldo V-Football*? Für den "schnellen Kick" zwischendurch eignet sich allem voran der Arcade Cup bestens. Besiegt im K.O-System mehrere Teams, um letztendlich eine der versteckten Bonus-Mannschaften euer Eigen nennen zu können. Mit harten Bandagen geht's dafür in den zahlreichen Turniervarianten, wie etwa dem V-Football-Cup, Continental-Cup bzw. Supreme Cup zu. Letzterer muss jedoch erst freigespielt werden. Auch die dazugehörigen Ligen halten euch für eine Weile in Schach. Die Herausforderung schlechthin stellt jedoch der Härtetest dar: Per Rangliste kämpft ihr euch förmlich bis zum Endgegner Brasilien durch. Obendrein dürfen sich bis zu zwei Spieler gleichzeitig beim obligatorischen Freundschaftsspiel ihre Kräfte messen. Genau genommen beinhaltet *Ronaldo V-Football* alle Zutaten, die ein gutes Fußballspiel ausmachen: Kurzweilige Matchvarianten, eine passable Steuerung sowie den begnadetesten Balltreter als werbeträchtiges Aushängeschild.

Leider bugsieren grafische Mängel, aber auch grobe Schnitzer seitens der KI den Spielspass in Abseits. Meistens genügt stupides Bolzen nach Schema "F", um Tore am laufenden Band zu produzieren. Die Ronaldo-Versprechung "fühle, tanze, bete, lebe Fußball" solltet ihr deshalb lieber bei der weit besseren Ball-Konkurrenz suchen. ■ *(dg)*



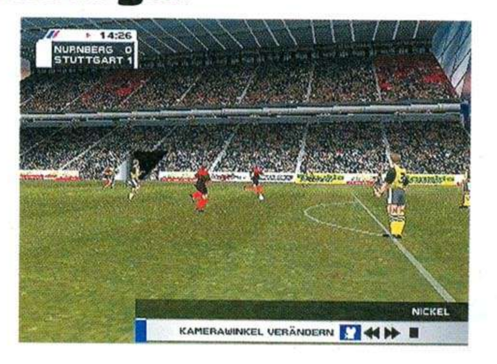
Genre	Teamsport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Power & Magic
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 67% · Sound 70% · SPIELSPASS 64%

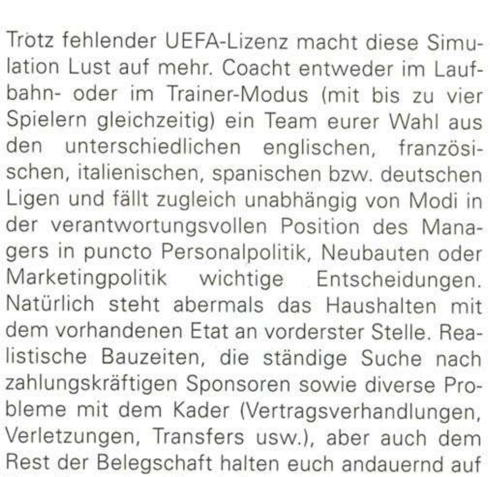
1-2 Spieler | Memory Card **1 Block** | Analog | Texte **deutsch** | Sprachausgabe **deutsch** | Für **Anfänger & Fortgeschrittene**

Anstoß Premiere Manager





Trotz fehlender UEFA-Lizenz macht diese Simulation Lust auf mehr. Coacht entweder im Laufbahn- oder im Trainer-Modus (mit bis zu vier Spielern gleichzeitig) ein Team eurer Wahl aus den unterschiedlichen englischen, französischen, italienischen, spanischen bzw. deutschen Ligen und fällt zugleich unabhängig von Modi in der verantwortungsvollen Position des Managers in puncto Personalpolitik, Neubauten oder Marketingpolitik wichtige Entscheidungen. Natürlich steht abermals das Haushalten mit dem vorhandenen Etat an vorderster Stelle. Realistische Bauzeiten, die ständige Suche nach zahlungskräftigen Sponsoren sowie diverse Probleme mit dem Kader (Vertragsverhandlungen, Verletzungen, Transfers usw.), aber auch dem Rest der Belegschaft halten euch andauernd auf Trab. Besonders das einfache Handling, die übersichtliche Menüstruktur und die netten FMV-Schnipsel heitern den ansonsten staubtrockenen Manageralltag auf. Fazit: Aufgrund des spielerischen Tiefgangs bereitet Anstoß Premier Manager mehr Spaß als Bundesliga 2000 – der Fußball-Manager des übermächtigen Sportspielgiganten EA Sports. ■ *(dg)*



Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 67% · Sound 53% · SPIELSPASS 69%

1-4 Spieler | Memory Card **1 Block** | Analog | Texte **deutsch** | Sprachausgabe **deutsch** | Für **Anfänger bis Profis**

COMPUTER TREFF KUDAK

CTK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
e-Mail: ctk@kudak.de
www.kudak.de

Dreamcast

Ecco the Dolphin	kpl.dt DM	89,95
Evolution-World of...	dt DM	84,95
MDK 2	dt DM	99,95
MS-R*	dt DM	109,95
NHL 2 K	dt DM	89,95
Resident Evil Code Veronica	dt DM	99,00
Star Wars Racer	dt DM	89,95
The Nomad Soul	dt DM	89,95
Time Stalker*	dt DM	89,95
Tony Hawk's Skateboarding*	dt DM	89,95
Toy Story 2*	kpl.dt DM	89,95
V-Rally 2 Expert Edition	kpl.dt DM	89,95
Worldwide Soccer Euro	dt DM	89,95
Zombi Revenge*	dt DM	89,95

Sony Playstation

Alundra 2	kpl.dt DM	59,95
Baldur's Gate*	dt DM	84,95
Ballistic*	dt DM	49,00
Beatmania + DJ-Controller	kpl.dt DM	109,95
Bishi Bishi Special*	dt DM	79,95
Caesar's Palace 2000	dt DM	89,95
Catan - Die erste Insel	dt DM	49,00
Colin McRae Rally 2	kpl.dt DM	84,95
Disney World Magical Racing*	kpl.dt DM	89,95
Dracula	dt DM	79,95
EURO 2000	kpl.dt DM	89,95
Front Mission 3*	dt DM	89,95
Frontschweine*	kpl.dt DM	79,95
GZSZ Quiz	dt DM	69,95
Jackie Chan	kpl.dt DM	59,95
J.McGrath Supercross 2000	kpl.dt DM	89,95
Legend of Legaia	dt DM	59,95
Martian Gothic: Unification	dt DM	39,95
Medievil 2	kpl.dt DM	59,95
Mulan	kpl.dt DM	59,95
Music 2000 Platin	kpl.dt DM	49,00
Need for Speed Porsche*	kpl.dt DM	89,95
Nightmare Creatures 2*	dt DM	79,95
Premier Manager 2000*	kpl.dt DM	79,95
Radical Bikers*	kpl.dt DM	59,95
Resident Evil 3 Nemisis	kpl.dt DM	99,00
Road Rash Jailbreak	kpl.dt DM	84,95
Ronaldo V Football	kpl.dt DM	84,95
Star Ocean 2	kpl.dt DM	59,95
Street Fighter Ex Plus Alpha 2	dt DM	89,95
Suikoden 2*	dt DM	79,95
Techno Mage*	kpl.dt DM	89,95
Tenchu 2*	dt DM	89,95
The Nomad Soul - Omikron	dt DM	89,95
Tombi 2	kpl.dt DM	59,95
Touring Car 2 Platin	kpl.dt DM	49,00
True Pinball - Best of...*	dt DM	29,00
Vagrant Story*	dt DM	89,95
Vandal Hearts 2	dt DM	79,95
Vanishing Point	dt DM	89,95
World Championship Snooker	dt DM	79,95

Nintendo 64

Asteroids Hyper 64*	dt DM	89,95
Battle Zone 64	kpl.dt DM	109,95
Daikatana	dt DM	109,95
Excitebike*	kpl.dt DM	109,95
F1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Int. Track & Field Summer Games	dt DM	109,95
Mario Party 2*	kpl.dt DM	109,95
Operation: Windback*	dt DM	99,95
Perfect Dark*	kpl.dt DM	109,95
Pokemon Stadium + TP	kpl.dt DM	129,95
Starcraft 64*	dt DM	109,95
Top Gear Hyper Bike*	dt DM	109,95

Ihre Vorteile

TOP -PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

NBA In the Zone 2000





NBA, Klappe die zweitausendfünfhundertdreiunddreißigste! So langsam sollte man auch als eingefleischter Basketballfan genug haben von den jährlich aufgewärmten und niemals wirklich revolutionären Aufgüssen der letzten drei Jahre. Neben einer Originallizenz (Saison 1998-1999) hat Konamis Variante dennoch einiges zu bieten: Ob Freundschaftsspiel, komplette Saison oder All-Star-Match ,mit bis zu vier Spielern macht ihr den Court unsicher. Zusätzlich gibt es einen Dreipunkte-, einen Dunk-Wettbewerb und umfangreiche Statistiken zu allen Spielern. Wer gerne an den Attributen seines Lieblings drehen oder einen eigenen Player entwerfen möchte, wird ebenfalls nicht im Regen stehen gelassen. Schade, *ITZ2000* wandert leider geradewegs in die Schublade "Titel, die die Welt nicht braucht". Zu viele Alternativen (*Kobe Bryant 2, NBA Live 2000, NBA Jam 2000*) bieten mehr und gehaltvolleren Basketball als die vorliegende Variante von Konami. Wer also nicht bereit ist, für den ziemlich gelungenen Dunk-Contest über 100,- DM hinzublättern, der sollte sich lieber nach einem der anderen Titel umsehen. ■ *(pn)*

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM

Grafik 58% · Sound 62% · SPIELSPASS 67%

1-4 Spieler | Controller Pak 1-3 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Dolby Surround | Texte englisch | Sprachausg. englisch | Für Fortgeschr. & Profis

Player Manager 2000





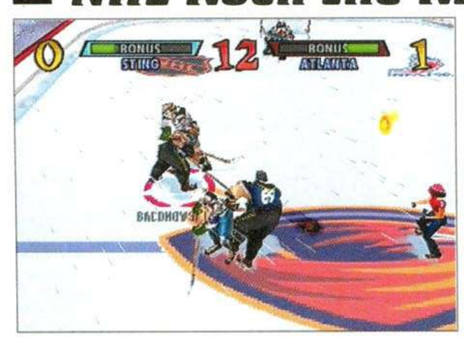
Auch Infogrames zweite Sim rund ums pixlige Leder wartet lediglich mit fiktiven Teams und Spielernamen auf. Entwickler Anco (bekannt durch die *Kick Off*-Reihe) legt im Gegensatz zu *Anstoß Premier Manager* den Schwerpunkt gänzlich auf einen anderen Gesichtspunkt – das Team-Management. Gezieltes Wirtschaften mit den vereinsinternen Geldressourcen sucht man - die regen Aktivitäten auf dem Transfer-Markt ausgenommen - vergebens. Weitverzweigte Menüs sowie ausschweifende Statistiken zum Thema Training, Kader, Taktik etc. sollen das Team im Handumdrehen an die Tabellenspitze der jeweiligen Liga katapultieren. Päppelt beispielweise einen Kicker nach schlimmer Verletzung langsam wieder auf, überrumpelt mit eurer schlagkräftigen Truppe die gegnerische Abwehr oder streift einfach nur dem intuitivsten Spieler die Kapitänsbinde übers Trikot. Leider überspannen konfuse Menüs, altbackene Grafiken und extrem lange Ladezeiten den Bogen beträchtlich. Zudem wird der Spieler nur geringfügig ins eigentliche Geschehen involviert. Im Endeffekt artet das Ganze deshalb leider vornehmlich in eine stupide und ermüdende Menü-Klickerei aus. ■ *(dg)*

Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Anco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 38% · Sound 29% · SPIELSPASS 34%

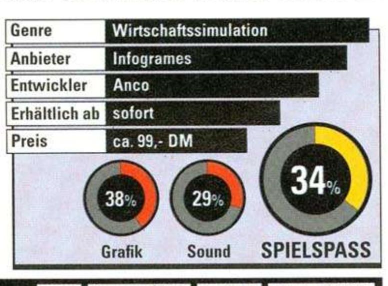
1 Spieler | Memory Card 15 Blöcke | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

NHL Rock the Rink



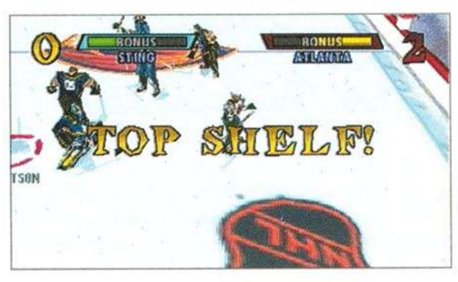






NHL-Spiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Wer sich also von der breiten Masse distanzieren will, muss schon die ein oder andere pfiffige Idee parat haben. EA Sports genialer Gedankenstreich besteht schlichtweg darin, das komplette Genre neu zu erfinden. Anstelle von drei professionellen Eishockeyspielern findet man gerade einmal drei Trockeneisveteranen auf dem Eis. Das komplette Regelwerk wurde auf eine einzige Regel reduziert und diese lautet: "Es gibt keine Regeln". Erlaubt ist also, was gefällt, was sich selbstverständlich sofort in zahlreichen Remplern, Bodychecks und illegalen Stockeinsätzen zeigt. Besonders unfaire Aktionen werden gar mit einer gehörigen Portion Extraenergie belohnt, die man wiederum für superfiese Specialmoves einsetzen kann. Im Arcade-Modus entscheidet ihr euch zunächst für eine der anfangs acht Prügelmannschaften und werdet für überlegene Siege mit typischen EA Sports (große Köpfe, ...) Boni bedacht.

Der NHL Challenge Modus rechtfertigt schließlich auch das NHL im Titel, da man hier tatsächlich gegen die offiziell lizenzierten NHL-Mannschaften antritt. Für eine bestimmte Anzahl an Siegen gibt's außerdem wichtige Extras wie z.B. neue Stöcke, Schutzkleidung und schnellere Skates. Im Mehrspieler-Modus tragen schließlich mindestens drei verschiedene Mannschaften eine Art Turnier unter sich aus. *NHL Rock the Rink* bietet Action pur. Die Moves gehen sauber von der Hand und lassen sich relativ einfach erlernen. Die Grafik leuchtet zwar nicht gerade wie ein Sternenhimmel, sticht aber dennoch als klitzekleiner Funken aus dem unteren Mittelfeld hervor. Insgesamt ein rasantes Hockeyspiel, das trotz starkem Arcade-Charakter einen gewissen Tiefgang vorzuweisen hat. ■ *(ab)*



Genre	Team-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 74% · Sound 84% · SPIELSPASS 79%

1-2 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

LEGEND OF LEGAIA





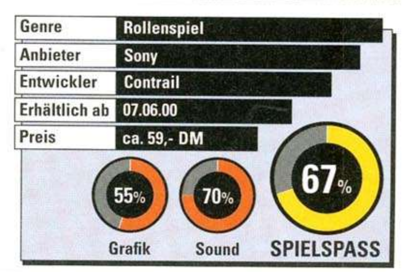




Eigentlich haben es die Götter mit den Menschen gut gemeint: Sie machten sie zu den Herrschern der Welt und spendierten Ihnen durch die Serus übermenschliche Fähigkeiten. Eine Seru ist ein Lebewesen, das einem Menschen nicht nur ungeheure Kräfte verleiht, sondern ihn sogar befähigt, zu fliegen. Aber eines Tages verlieren die Menschen ihre Vormachtstellung: Ein mysteriöser Nebel verdeckt die Welt und macht die Serus zu Mordwerkzeugen, die sich gegen die Menschen wenden. Die wenigen Überlebenden ziehen sich in Reservate zurück, immer in der Angst, eines Tages von den Kreaturen heimgesucht zu werden. Vahn ist der Held in *Legend of Legaia*, dessen Bestimmung es ist, die Welt von dem Nebel und den aggressiven Serus zu befreien. *Legend of Legaia* präsentiert sich in einem reinen Polygongewand. Doch leider kann die Grafik nicht mit dem Standard anderer RPGs mithalten. Insbesondere die Charaktere leiden unter extremer Texturen-Armut, Umgebung und Monster sind zu grob aufgelöst, um *Final Fantasy*-verwöhnte Rollenspieler zufrieden zu stellen.

Das an ein Beat'em Up angelehnte Kampfsystem ist interessant und sticht angenehm aus der sonst eher konventionellen Battle-Engine hervor.

Der Plot und besonders die Charaktere tun sich zeitweise schwer, Eure Sympathien zu erheischen – sie sind einfach zu klobig. Gerade heutzutage, in denen Kolosse wie *Chrono Cross* oder *Grandia* erstklassige Unterhaltung versprechen, fällt es nicht leicht, sich mit dem altbackenen Titel anzufreunden. Wem jedoch bereits *Guardian's Crusade* oder *Thousand Arms* gefallen hat, der schaut rein. ■ *(fm)*

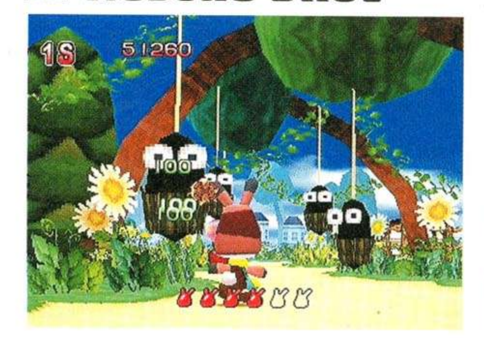


Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Contrail
Erhältlich ab	07.06.00
Preis	ca. 59,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
55%	70%	67%

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Umfang 1 CD | Texte deutsch | Für Anfänger

Rescue Shot



Und wieder ein knuffiges Shoot'em-Up von Arcade-Spezialist Namco. Während *Point Blank* allerdings eher in die Sparte "bewusst schwachsinnig" einzuordnen ist, zielt Rescue Shot ganz klar auf eine etwas jüngere Zocker-Zielgruppe.

Nachdem der (unglaublich hässliche) Hund Bo von einer Klippe gestürzt ist und sein Gedächtnis verloren hat, ist es eure Aufgabe, den Polygon-Kläffer auf seinem Irrweg quer durch insgesamt vier unterschiedliche 3D-Welten zu beschützen.

Da außer einem Fadenkreuz nicht allzu viel von eurer "Spielfigur" zu sehen ist, bleibt euch dazu natürlich nur eine Möglichkeit: Ballern, was das Zeug hält! Dazu gibt es auch allen Grund, denn gierige Fledermäuse, finstere Roboter und jede Menge gefährliches Polygon-Gezücht versucht, eurem Schützling den virtuellen Garaus zu machen. Für euch heißt es also: Draufhalten, was die Wumme hergibt ... und falls es gar ganz dick kommt, fegt ihr mit einer explosiven Haselnuss (!) gleich sämtliche Gegner auf einmal vom Schirm. Da Bo immer nur stur geradeaus tippelt, aber jede Menge Hindernisse auf dem Weg liegen, müsst ihr ihn von Zeit zu Zeit durch gezielte Schüsse auf Kopf und Hintern dazu bringen, sich entweder zu ducken oder zu springen.

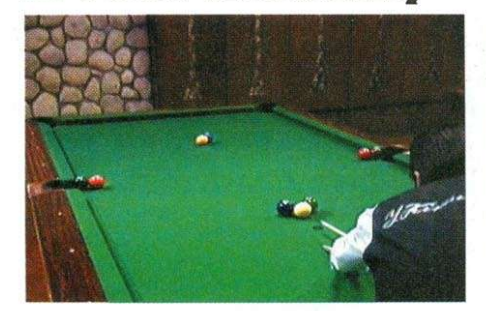
Nicht zuletzt durch dieses Feature bringt Namco ein paar neue Ideen ins ausgequetschte Genre, doch auch für 60 Märker ist *Rescue Shot* noch zu kurzweilig - höchstens jüngere Semester oder treue Fans kurioser Comic-Shoot'em-Ups riskieren einen Blick. ■ *(sk)*

Genre	Action
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM

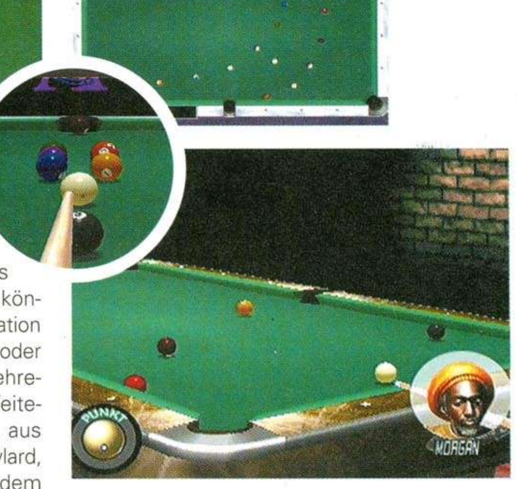
Grafik	Sound	SPIELSPASS
49%	52%	51%

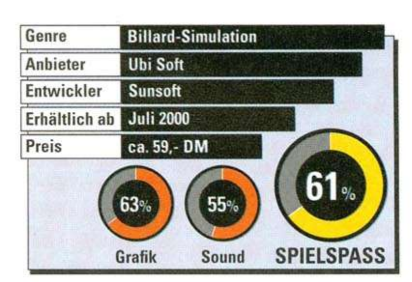
1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | G-con 45 | Texte deutsch | Für Anfänger

Pool Academy



Pool-Spieler, die auch auf der PlayStation gerne ihrem Hobby nachgehen möchten, bekommen mit Ubi Softs *Pool Academy* endlich wieder einmal frische Software serviert. Die von Sunsoft entwickelte Billard-Simulation entstand diesmal in enger Zusammenarbeit mit dem japanischen Profispieler Yoshikazu Kimura, einem in Fachkreisen äußerst bekannten Trickstoß-Spezialisten. So gilt es im Artistik-Modus, alle 40 der enthaltenen und nach Schwierigkeitsgrad sortierten "Zauberstöße" erfolgreich zu meistern. Für jeden gelungenen Versuch werdet Ihr sodann mit kurzen FMV-Schnipseln belohnt, in denen Meister Kimura höchstpersönlich seine kompliziertesten Kunststücke zur Schau stellt. Unter dem Menüpunkt "Gallerie" lassen sich diese FMVs später auch einzeln anwählen und immer wieder bestaunen.
Doch da sich in der Welt des Billards nicht alles nur um komplizierte Trick-Shots dreht, hat auch *Pool Academy* insgesamt vier "gängigere" Spielvariationen zu bieten, bei denen bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können. Wer allein vor der guten alten PlayStation sitzt, darf sich beim japanischen Nine-Ball oder dem Modus Rotation mit einem oder mehreren Computergegnern duellieren. Des Weiteren gibt es noch eine pfiffige Mischung aus Bowling und Billard, das sogenannte Bowlard, sowie eine exotische Spielvariante mit dem Namen "Flohhüpfen", die speziell für *Pool Academy* entwickelt wurde. Der Umgang mit dem virtuellen Queue gelingt aufgrund der gelungen umgesetzten Steuerung recht gut, Grafik und Sound bewegen sich jedoch nur auf (unter-)durchschnittlichem Niveau. Besitzer von Sunsofts erster Billard-Simulation *Pool Hustler* können auf eine Anschaffung jedoch getrost verzichten, da der Nachfolger nicht sonderlich viel Neues zu bieten hat. ■ *(to)*





Genre	Billard-Simulation
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sunsoft
Erhältlich ab	Juli 2000
Preis	ca. 59,- DM

Grafik 63% | Sound 55% | SPIELSPASS 61%

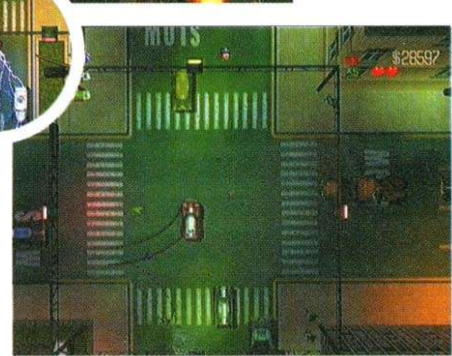
1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene bis Profis



GTA2



Autos klauen, Bomben legen, Fußgänger überfahren ... Freiwillige vor! Bei *GTA2* können sich Hobby-Gangster einmal so richtig als virtueller "Bad Guy" austoben – denn in der Fortsetzung des innovativen Action-Spektakels *Grand Theft Auto* warten Recht und Ordnung nur darauf, von euch mit Füßen getreten zu werden.
Aus einer (spartanisch aber zweckmäßigen) Vogelperspektive treibt ihr anfangs noch als unbekannter Pixel-Ganove euer kriminelles Unwesen – erst durch Banküberfälle, Auftragsmorde und allerlei "Spezialaufträge" der besonderen Art verdient ihr euch zusätzliches Geld ... und Respekt innerhalb der drei rivalisierenden Gangs. Aber: Je höher ihr so in der Banden-Hierarchie aufsteigt, desto gefährlicher wird es auch, sich im Territorium feindlicher Gangs aufzuhalten – die zücken dann nämlich nur noch um so schneller ihre Uzis ... und ihr habt neben der allgegenwärtigen Polizei plötzlich ganz andere Probleme am virtuellen Hals!
Spielerisch hat sich im Vergleich zur PlayStation-Fassung erwartungsgemäß nicht viel geändert: Noch immer habt ihr alle kriminellen Freiheiten, könnt ganz nach Belieben Autos stehlen, Gang-Aufträge erledigen oder gar einen "kleinen" privaten Bandenkrieg anzetteln. Veränderungen werden Kenner des Konsolen-"Originals" lediglich bei der Grafik bemerken – höhere Auflösung, detailliertere Sprite-Fahrzeuge und hübsche Licht-/Explosions-Effekte erinnern eher an das technisch anspruchsvollere PC-*GTA2* als an Sonys Kekskisten-Version. Für Dreamcast-Besitzer gibt es also keinen Grund, hier nicht zuzugreifen! ■ *(sk)*





Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	DMA-Design
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 129,- DM

Grafik 45% | Sound 92% | SPIELSPASS 87% | fun generation Silber

1 Spieler | VMU 94 Blöcke | VGA-Box | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Profis

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert



Preiswert und kompetent!



PlayStation

DM 59.-
€ 30.17

HUGO 2
Hugos Familie wurde von Hexana entführt und er muß sie retten. Er hat viele actionreiche Abenteuer zu bestehen und begibt sich immer wieder in gefährliche Situationen, aber wird es ihm gelingen, Hexana auszutricksen und Hugoline und seine Kinder zu befreien? Hilf' ihm!

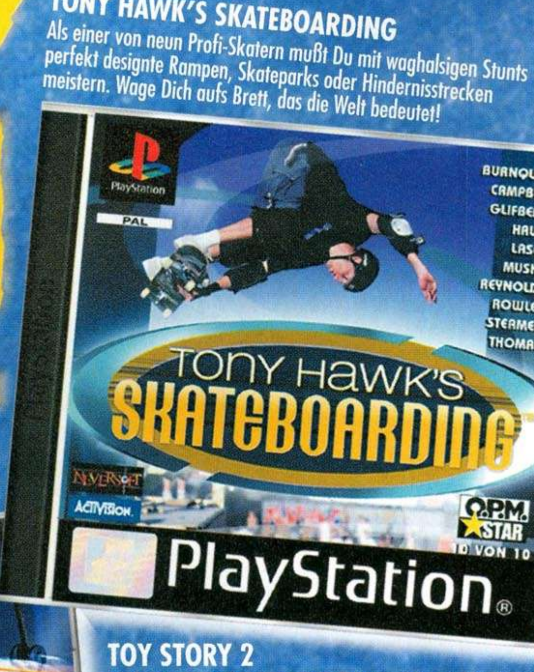
ALUNDRA 2
Trete ein die berauschende Welt voller finsterer Fürsten, blutgieriger Piraten und vieler weiterer Charaktere. Hunderte actionreicher Rätsel erwarten Dich auf Deiner Reise, deren Lösungen Dich immer einen Schritt näher an Dein Ziel bringen, das Königreich zu retten und das Böse zu besiegen!

Alundra 2
A New Legend Begins
PlayStation

DM 49.-
€ 25.05

Action 2 the Maxx!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Als einer von neun Profi-Skatern mußt Du mit waghalsigen Stunts perfekt designte Rampen, Skateparks oder Hindernisstrecken meistern. Wage Dich aufs Brett, das die Welt bedeutet!



TOY STORY 2
Du bist Buzz Lightyear und mußt Deinen Freund Woody retten, aber keine Sorge: Du bist nicht allein! Deine Freunde aus dem Spielzimmer helfen Dir dabei. Doch aufgepaßt, nicht jeder meint es gut mit Dir und schon bist Du mittendrin und hast die aufregendsten Abenteuer zu bestehen!

Toy Story 2
PlayStation

JE DM 89.-
€ 45.50

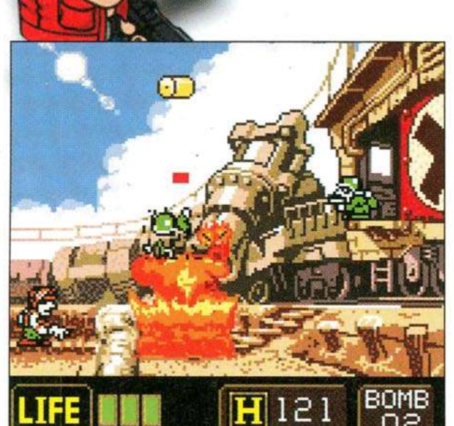
TYPISCH EXPERT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

Metal Slug 2nd Mission

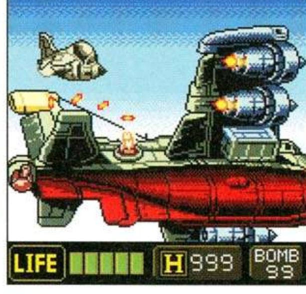


Die Handheld-Söldner sind wieder auf Kriegsfuß - und selten hat der Pixel-Tod soviel Spass gemacht!

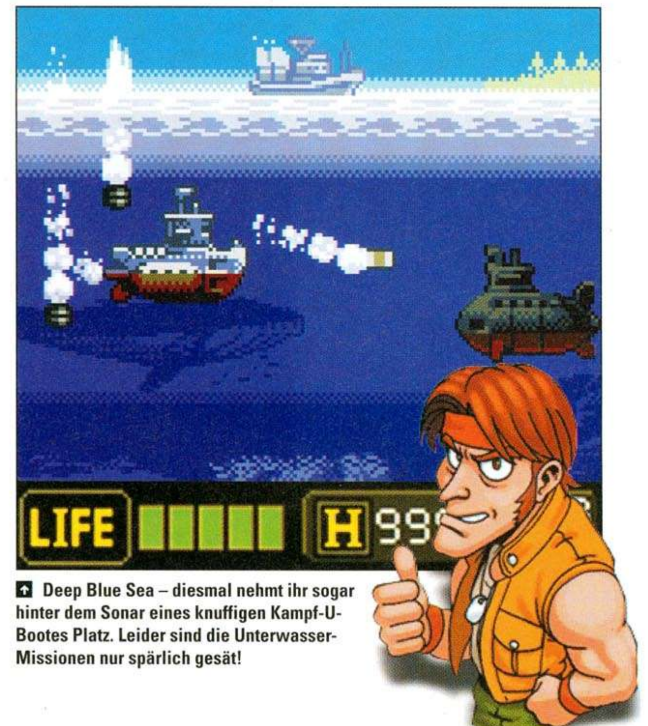


Burn, Baby, burn! Da stand der gegnerische Sprite-Soldat wohl zur falschen Zeit am falschen Platz ... zurück bleibt nur ein Häufchen Pixel-Asche.





Fliegende Festung: Immer wieder werdet ihr von beeindruckenden Zwischengegnern überrascht.



Deep Blue Sea – diesmal nehmt ihr sogar hinter dem Sonar eines knuffigen Kampf-U-Bootes Platz. Leider sind die Unterwasser-Missionen nur spärlich gesät!

Die findigen Entwickler-Jungs von SNK können es einfach nicht lassen – da schafft es ihr firmeneigener Vorzeige-Rambo Marco nach hartem Handheld-Kampf heil aus dem Pixel-Busch zurück nach Hause ... und wird sofort in die nächste Selbstmord-Mission geschickt!
Denn zum digitalen Bösewicht Makuba gesellen sich nun auch noch eklige Aliens, deshalb wird kurzerhand zum zweiten Mal das Marschgepäck geschnürt, der Panzer vollgetankt und die Uzi durchgeladen.
Ihr merkt sofort - an Hintergrundstory oder Spielprinzip wurde keine Sekunde Entwicklungs-Zeit verschwendet, noch immer lautet die Devise: "Erst schießen, dann fragen, dann weiter schießen!". Stattdessen hat SNK alle Sequel-Regeln befolgt - *Metal Slug 2nd Mission* ist größer, bunter und noch einen Tick ausgefeilter.
Mit eurem (genial animierten) Sprite-Söldner kämpft ihr euch durch knapp 40 nicht-lineare Missionen und steigt dabei auch schon mal in einen raketenbewehrten Kampfjet, ein schnuckliges U-Boot (im Vergleich mit dem Vorgänger das einzig neue "Fahrzeug") oder den namensgebenden Metal-Slug-Panzer. Trotz Cartoon-Grafik geht's dabei stellenweise auch schon mal recht derb zur Sache: Die eifrig heranstürmenden Gegner-Platoons werden gleich im Dutzend gegrillt, durchlöchert oder zermatscht – und machen sogar hierbei immer noch eine gute (Animations-) Figur.

Motivations-Künstler

Bei *Metal Slug 2nd Mission* wird Abwechslung groß geschrieben: Dank der flexiblen Missionsstruktur entscheidet ihr selbst, wohin es euren Mini-Hero verschlägt. Neben abwechslungsreichen Level-Abstechern mit oben erwähntem Kriegsgerät düst ihr per Jetpak über das Kampfgebiet, schwingt ihr euch durch Baumwipfel, kämpft in verlassenen Städten oder zerlegt bildschirmgroße Endgegner in ihre Bitmap-Einzelteile. Dank des leicht angehobenen Schwierigkeitsgrades und der erhöhten Spieldauer gehen für SNKs zweiten Streich schon einige Stunden ins Land – alle 100 versteckte Geiseln findet sogar nur, wer das Mini-Gemetzel gleich mehrfach überlebt.
Lediglich sound-technisch hat sich SNK auf die faule Entwickler-Haut gelegt, denn obwohl ihr während des Spiels von diversen Sprachsamples überrascht werdet, klingen sowohl Hintergrundmusik als auch Soundeffekte verdächtig nach dem Vorgänger ... hier hätte eine komplette Runderneuerung wirklich nicht geschädet! ■ *(sk)*

fun meint:

SNKs Neo Geo Pocket Color nimmt langsam aber sicher den Handheld-Platz ein, der schon seinem Konsolen-Bruder in der Videospiel-Welt zuteil wurde – den eines edlen Freak-Gerätes, für das zwar nur wenige, aber dafür um so hochwertigere Software-Perlen erhältlich sind. Wer den schnuckligen Handheld sein Eigen nennt, kommt an einigen Titeln einfach nicht vorbei ... und Metal Slug 2nd Mission gehört ganz klar dazu! Hier gibt es (bis auf den – wieder mal – fehlenden Link-Modus) nichts auszusetzen, die Söldner-Hatz ist bunt, schön, abwechslungsreich ... und nicht zuletzt mächtig motivierend. NGPC Besitzer greifen also unbedingt zu... und alle anderen holen sich schnellstens einen!



Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 79,- DM

1 Spieler | Batterie | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Gals Fighters







Wer auf süße Manga-Mädels steht, darf sich freuen: SNK bringen euch ihre niedlichsten Kämpferinnen auf einem Modul. Von Yuri bis Mai sind alle dabei – und kommen obendrein *noch in einer rosa Verpackung daher. Ein sexy Paket das Herzen bricht – und Finger: Denn außer schwungvollen Kurven und wippend-weiblichen Rundungen ist auch spielerisch einiges geboten: Denn die holde Prügel-Weiblichkeit hat nicht nur harte Fäuste, sondern auch Köpfchen. Das heißt für euch: Ihr kloppt – wie gehabt mit vorbildlichen Kontrollen und vor einwandfreier Technik – was das Zeug hält, malträtiert euer kulleräugiges Gegenüber mit zuckersüßen Special-Moves und spielt dabei eifrig Bonusgegenstände wie Ohrringe oder ein schickes Paar Schuhe frei. Die peppen dann entweder eure Power-Leiste auf, drücken die Energieanzeige eures Widersachers oder erleichtern euch knifflige Special-Moves. Aber Vorsicht: Wer zu viele Matches verliert, der büßt seine Goodies schnell wieder ein – aus der Traum! Abhilfe schafft die Zweispieler-Option: Tauscht eure Objekte via Link-Kabel gegen die eines Freundes und peppt so euren Vorrat an nützlichen Schmankerln gehörig auf. Pokémon meets Beat'em-Up, und das auch noch in herzallerliebster Präsentation - den ganz hartgesottenen SNK-Klopper unter euch vielleicht eine Spur zu süß.
Trotzdem: Springt über euren eigenen Schatten – und gebt den knuffigen Girls eine Chance. Außer *SNK vs. Capcom* findet ihr im Moment kein besseres Prügelspiel auf eurer Pocket-Konsole! ■ *(rb)*



Genre	Beat'em-Up
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 80,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
85%	79%	88%

2 Spieler (Link-Option) | Batterie | Texte englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

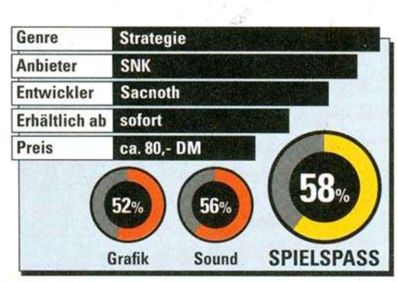
Dive Alert







Ein vollwertiges Strategiespiel für unser Lieblings-Handheld wollten wir haben... und bekommen haben wir die verstümmelte Version eines japanischen Multiplayer-Spiels: Dort konnten nämlich zig dutzend Spieler über die beigefügte Infrarotschnittstelle Gefechte gegeneinander austragen. In der US-Version hat man die Mehrspieler-Option auf den üblichen 2Player-Link reduziert – ganz schön dreist. Übrig geblieben ist ein viel zu textlastiges Simpel-Strategiespiel: Die meiste Zeit über klickt Ihr euch durch hübsch illustrierte Textboxen – eher beiläufig steuert ihr euer futuristisches Manga-UBoot über einen tristen Radarschirm ins Gefecht. Hier seht Ihr Bestimmungsort, Tauchtiefe, feindliche Unterwasser-Vehikel und Geschosse – allesamt auf Pünktchen oder grobe Pixel-Icons reduziert. Wirklich Spaß macht *Dive Alert* erst, wenn ihr das Spielprinzip verinnerlicht habt und eure ersten paar Abschüsse verzeichnen könnt: Denn dann wird euer Submarine munter aufgerüstet – mit hitzesuchenden Torpedos, stärkerer Panzerung und zusätlichem Stauraum. Ansich also kein übles Spiel – aber nur die wenigsten unter euch werden genügend Geduld aufbringen, um über die Präsentations-Schwächen hinwegzusehen: Denn ohne den fehlenden Multiplayer-Gag gibt's für die beim besten Willen keine Entschuldigung. Für ein vollwertiges Single-Player-Taktikspiel (und vielmehr ist's schlußendlich nicht mehr) fehlt's an fast allem: Die Grafik ist zu schlicht, der Sound belanglos und die Benutzerfreundlichkeit gleich Null. Hier wird nur glücklich, wer unbedingt ein Strategiespiel für unterwegs haben möchte: Hinter *Dive Alert* steckt ein interessantes Konzept – aber ob das allein die 80 Mark wert ist? ■ *(rb)*



Genre	Strategie
Anbieter	SNK
Entwickler	Sacnoth
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 80,- DM

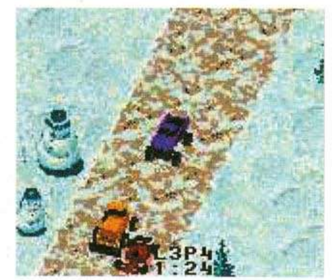
Grafik	Sound	SPIELSPASS
52%	56%	58%

2 Spieler (Link-Option) | Batterie | Texte englisch | Für Fortgeschrittene

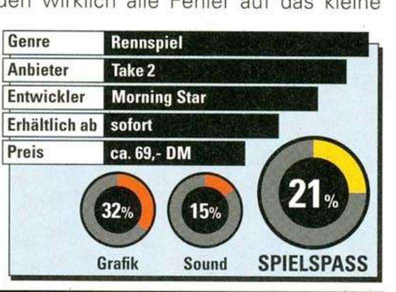
GAME BOY COLOR

Tonka Raceway





Wer schon als Kind gerne mit den bunten Tonka-Spielautos gespielt hat, darf sich freuen: Jetzt könnt ihr euch auch virtuell mit den knuffigen Gefährten vergnügen. Ihr habt die Wahl zwischen Kipper, Rennwagen, Bulldozer oder Jeep – auf das Fahrverhalten wirkt sich eure Entscheidung allerdings nicht aus. Dasselbe erwartet euch auch bei der Streckenauswahl: Zwar könnt ihr zwischen drei Klimazonen (Eis, Wüste, Tropen) wählen, doch die langweilige Streckenführung verändert sich dabei nur farblich. Auch technisch hat Entwickler Morning Star keine Sparmaßnahmen gescheut: Triste Grafik, farbarmes Terrain, flackernde Fahrzeuge, schlechtes Fahrverhalten, Kollisionsfehler – hier wurden wirklich alle Fehler auf das kleine Modul gequetscht, die bei einem Game-Boy-Spiel überhaupt möglich sind. Anstatt dieses Machwerk noch einmal in den gepeinigten Redaktions-Handheld einzulegen, legen wir euch lieber Rares *Mickey's Adventure-Racing* ans Rennspielherz. ■ *(sk)*



Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2
Entwickler	Morning Star
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 32% · Sound 15% · SPIELSPASS 21%

1-4 Spieler | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger

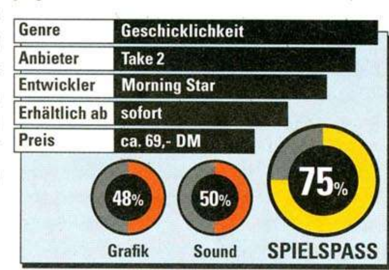
GAME BOY COLOR

Pong





P-O-N-G ... vier Buchstaben, die vor allem älteren Zockern ein Begriff sein dürften. Wer nicht die letzten dreißig Jahre im Wald unter einem großen Stein gelebt hat, kennt Ataris Geschicklichkeitsspiel um zwei Strich-Schläger und einen Pixel-Ball. Und weil man man dem verwöhnten Spieler von heute schon etwas mehr als Simpel-Grafik und Ping-Pong-Sound bieten muß haben die Entwickler noch drei optisch und spielerisch "getunte" Neuzeit-Varianten der PSX-Fassung mit aufs Modul gepackt: Im "Jungle Pong" gibt's Pixel-Urwald und zwei Pong-Bälle, im "Arctic Pong" behindern herumwatschelnde Pinguine das Spiel, und im "Soccer Pong" versucht ihr mit jeweils zwei Schlägern das gegnerische Tor zu treffen. So weit, so gut – wer den Klassiker in den 70ern schon eifrig gespielt hat, wird auch mit dieser tragbaren Version von *Pong* glücklich werden ... jüngere Semester oder Retro-Hasser wenden sich dagegen lieber dem 21. Jahrhundert zu. ■ *(sk)*



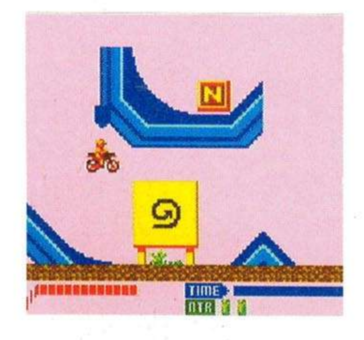
Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Take 2
Entwickler	Morning Star
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 48% · Sound 50% · SPIELSPASS 75%

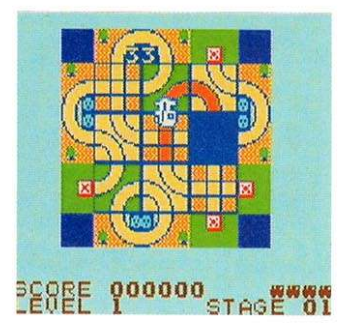
1 Spieler | Batterie | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Retro-Fans

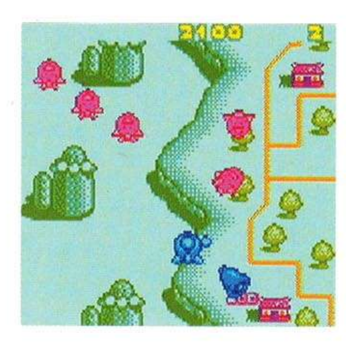
GAME BOY COLOR

Konami GB Collection Vol. 3





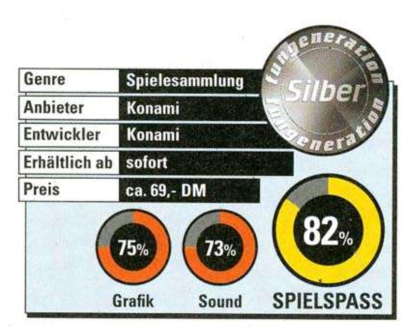




Aller guten Dinge sind drei! Unter diesem Motto präsentieren uns Konami den dritten Ableger ihrer Game Boy-Collection. *Volume 1* und *2* beinhalteten solche Klassiker wie *Gradius, Castlevania, Probotector, Parodius* oder *Frogger* - und beide wurden mit unserem goldenen Prädikat ausgezeichnet. Dafür reicht's diesmal aber leider nicht ganz: Das beste Pulver hat man bereits verschossen - und die Mega-Highlights verbraten. Doch deshalb ist *Vol. 3* noch lange nicht unattraktiv! Wieder hat man vier Klassiker auf's Modul gepackt: In *Pop'n TwinBee* stürzt ihr euch mit eurem abgefahrenen Raumschiff in aufregende Luftschlachten. Der Bildschirm scrollt dabei von unten nach oben - und ihr feuert auf alles, was sich bewegt. Innovativ: Zu den herkömmlichen Feinden in der Luft dürft ihr auch Bodentruppen bombardieren und kassiert dafür Goodies. Die schlummern übrigens auch in den bunten Glocken, die überall herumschwirren.

Bei Beschuss ändern die Glocken ihre Farbe und spendieren euch dementsprechend unterschiedliche Fähigkeiten. Zweiter im Bundle-Bunde ist Nippon-Punk Goemon: Ihr steuert den hippen Ninja auf der Suche nach Kumpel Ebisumaru durchs alte Japan, kauft Items ein und erledigt Feinde mit eurer Pfeife oder gezieltem Münzbeschuss.

Biker bietet simple Motocross-Kost für Hosentaschen-Rennfahrer - mit Timing und Geschick meistert ihr knifflige Parcours. Zum Schluss wird's knobelig: In *Guttang Gottong* manövriert ihr einen Zug über ein Miniatur-Spielfeld und verschiebt gleichzeitig Bodenplatten, um dem Waggon den Weg freizumachen. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht! *Konami GB Collection Vol. 3* eignet sich bestens für Sammler und notorische Geldsparer. Vier Spiele zum Preis von einem - da solltet ihr zugreifen! ■ *(dj)*



Genre	Spielesammlung
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 75% · Sound 73% · SPIELSPASS 82%

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

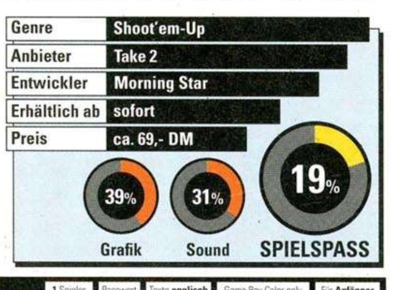
GAME BOY COLOR

Ultimate Paintball





"Action, tolle Umgebungen und realistische Waffen – das ist Spielspaß für die ganze Familie" - so verspricht es zumindest der *Ultimate Paintball*-Packungstext. Auf einer unübersichtlichen Oberwelt-Karte platziert ihr als erstes die Team-Fahne, die von einer zweiten Paintball-Mannschaft erobert werden muss. Anschliesend geht ihr selbst auf die Jagd nach dem gegnerischen Exemplar - trefft ihr dabei auf Mitglieder des gegnerischen Teams, wird zu einer starren Egoperspektive umgeschaltet, in der ihr die Pixel-Gegner per Fadenkreuz und Farb-Granate erledigt. Ist das angrenzende Gebiet gesäubert, zeigt euch ein Pfeil auf der Karte, in welcher Richtung sich die gegnerische Flagge befindet. Auf diese Weise stampft ihr solange durch den tristen Game-Boy-Wald, bis ihr endlich den feindlichen Stoffetzen gefunden und erobert habt. Verletzt wird bei der bunten Paintball-Hatz natürlich keiner – ist ja schließlich auch Spielspaß für die ganze Familie! Spiel? Sicher. Aber Spaß...? ■ *(sk)*



Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Take 2
Entwickler	Morning Star
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger

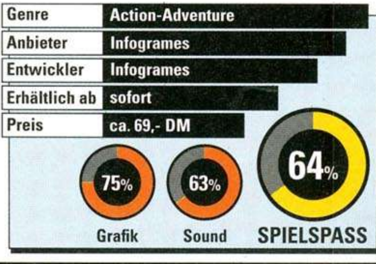
GAME BOY COLOR

Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars





Marvin, der Marsmensch, will die Erde in die Luft jagen - und Bugs Bunny soll die Katastrophe verhindern. Ihr wandert durch eine bunte Cartoonwelt und sammelt fleißig Einzelteile eines mysteriösen Teleporters. Die Stationen sind obligatorisch: Von Wäldern und Wüsten, über Sümpfe bis hin zu Bergen ist alles dabei. Unterwegs rekrutiert ihr Helfer - 22 berühmte Charaktere greifen euch unter die pelzigen Arme. Jede Figur hat individuelle Fähigkeiten: Während Elmer Fudd mit dem Gewehr um sich schießt, geht Daffy Duck auf Tauchkurs. Hexe Hazel schwingt sich mit ihrem Besen in die Lüfte und Bugs erledigt Feinde per Hosenbodenattacke - das Spielgeschehen betrachtet ihr dabei aus der Vogelperspektive. Um alle Charaktere zu erhalten, müsst ihr aber mit euren Freunden tauschen - Pokémon lässt grüßen! Außerdem spielt ihr zu zweit witzige Mini-Games. Jüngere Cartoon-Fans sehen sich Attacke vom Mars mal an! ■ *(dj)*

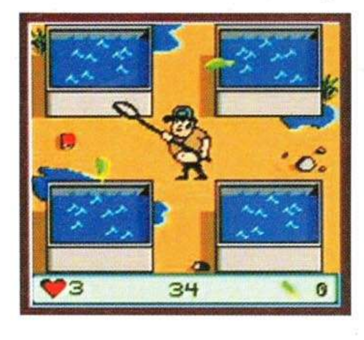


Genre	Action-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

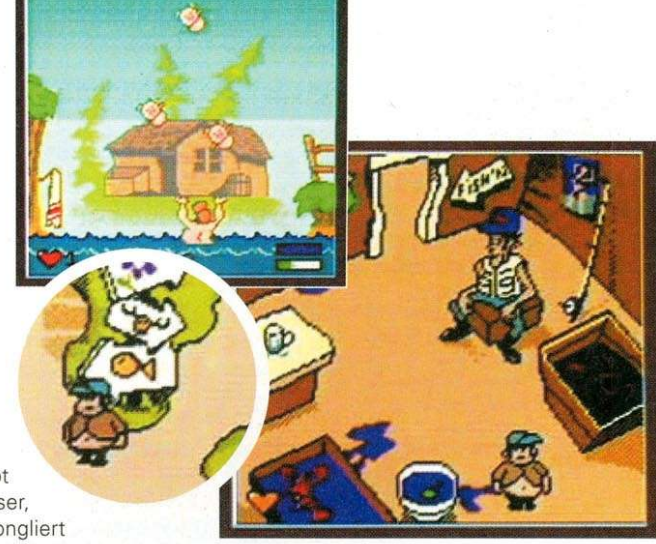
1-2 Spieler | Batterie | Linkkabel | Infrarot-Verbindung | Texte deutsch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

GAME BOY COLOR

Billy Bob's Huntin'n Fishin'



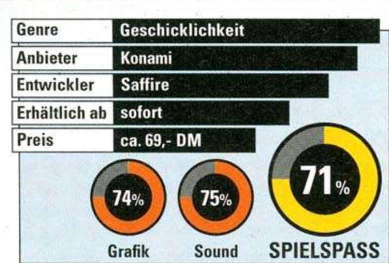




Billy Bob ist ein Redneck, wie er im Buche steht: Dicke Wampe, kleines Hirn und schwachsinniger Gesichtsausdruck. Dorfschönheit Daisy Mae steht diesem "Bild eines Mannes" in nichts nach – allerdings beeindruckt sie mit dicken Dingern, noch kleinerem Hirn und quietschiger Stimme.

Ganz klar: Bei solch einer Dame kann sich Billy Bob nicht mehr halten – und zieht deshalb los, um das Herz des blonden Dummchens für sich zu gewinnen. Die Dame von Welt steht allerdings nicht auf Klunker & Co. – ein richtiger Mann muss stattdessen in der Lage sein, zermatschten Fisch und blutigen Hasen auf den Mittagstisch zu bringen.

Jetzt liegt es an euch, Billy Bob durch neun Minigames (+ einen "Endgegner"-Level) zu lotsen und dabei Köder, Munition, Jagd- bzw. Fisch-Lizenzen sowie letztendlich die erlegte Beute einzusacken. Da heizt ihr mit dem Truck durch die Pixel-Botanik, kurvt mit dem Schnellboot über Game-Boy-Gewässer, fangt Würmer oder jongliert Schweine (!). Optisch ist sich die Handheld-Jagd überdurchschnittlich und akustisch begleiten euch witzige Redneck-Rhythmen mit gelegentlichen Sprachsamples. Die vielen Minispielchen können zumindest kurzweilig begeistern – und werden euch (nicht zuletzt dank der originellen Präsentation) mehr als einmal vor den Game Boy locken. Tiefgang oder gar Langzeitmotivation solltet ihr allerdings nicht erwarten! ■ *(sk)*



Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Konami
Entwickler	Saffire
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Sprachausgabe kratzig | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

Power Stone 2

Dreamcast

Noch bunter, noch skurriler, noch hektischer: Im Nachfolger des "etwas anderen" Prügelspektakels gibt's wieder mächtig auf die Polygon-Glocke!



Suchbild: Wer findet die vier versteckten Kämpfer? Nein, kein Witz – sondern eine ganz normale Special-Move-Situation im Mehrspieler-Modus...

Cartoon-Charaktere, Special-Moves und jede Menge Kleinholz: Das sind die Markenzeichen von *Power Stone*. War der erste Teil noch eine Arcade-Umsetzung der leistungsstarken Naomi-Platine, hat Entwickler Capcom jetzt scheinbar seine Liebe zu Segas Dreamcast entdeckt – denn der Nachfolger feiert nicht in der Spielhalle, sondern im heimischen Zocker-Zimmer Premiere. Und besonders *Power-Stone*-Fans werden überrascht sein: Während Recycling-Experte Capcom die *Street-Fighter*-Serie nun schon seit Jahren durch unzählige *Alpha-*, *Zero-* und *Turbo*-Ableger "künstlich" am Leben erhält, haben sich die *Power Stone 2*-Entwickler diesmal einiges einfallen lassen, um die Spielergemeinde bei der Stange zu halten!



Und jetzt nix wie weg... Cartoon-Serienkiller Jack hat es sich im Geschützturm gemütlich gemacht.

1x Spielecocktail bitte!

Das Spielprinzip ist dabei gleichgeblieben, noch immer bekämpft ihr euch innerhalb eines "abgesteckten" 3D-Areals mit Faust, Fuß und Flammenwerfer ... und mit so ziemlich allem anderen, was sonst noch in Reichweite liegt. Ob das nun Kisten, Vasen, Steine, Tische, Holzpfeiler oder Kakteen (!) sind – alles kann im Eifer des Gefechts ergriffen und dem Gegner über die 3D-Rübe gezogen werden. Und als wäre das noch nicht genug, habt ihr durch herumstehende Schatztruhen Zugriff auf eine gigantische Waffenpalette – vom simplen Stock über schmerzhafte Schwerter bis hin zu allerhand futuristischen (und "unkonventionellen") Waffen der Marke Laserpistole oder Megafon ist dabei wirklich alles vertreten, was dem Gegner die Textur-Visage ordentlich verbeult. Bis zu 120 Items können im Laufe des Spiels gefunden und sogar miteinander kombiniert werden!

Die Interaktion zwischen 3D-Terrain und Polygon-Kämpfer ist dabei so vielfältig wie in keinem anderen Beat'em-Up (sofern man *Power Stone 2* überhaupt noch so nennen kann). Ihr könnt euch an Stangen entlang hangeln, in Mini-Panzer oder festinstallierte Geschütztürme klettern, Fallen auslösen, Knöpfe drücken und, und, und – selbst nach stundenlangem Spielen fallen euch immer wieder neue Möglichkeiten zur "Energieleisten-Senkung" auf.

Alternativen



Power Stone
(Test in fun 09/99, Wertung: 89%)



Der Dreamcast-Prügler begeistert mit phantasievoller Optik und genialem Spieldesign, schreckt Genre-Einsteiger allerdings durch hektisches Gameplay ab. Im Gegensatz zu *Power Stone 2* gibt es jedoch keinen Vierspieler-Modus.



Ehrgeiz
(Test in fun 03/99, Wertung: 76%)



Das unkonventionelle Prügelspiel von Rollenspiel-Spezialist Square ist *Power Stone* in Punkto Spielprinzip noch am ähnlichsten – zeigt sich im direkten Vergleich allerdings recht simpel gestrickt.



WuTang: Shaolin Style
(Test in fun 12/99, Wertung: 67%)



Die Rap/Shaolin/Beat' em-Up-Kombo basiert auf der Engine des nie veröffentlichten *Thrill Kill* und lässt euch zu viert in den Ring steigen – komplexes 3D-Terrain oder Gegenstände sucht ihr jedoch vergebens.







Was bitte soll denn das, Capcom? Selten haben wir einen ähnlich lächerlichen Endgegner gesehen...

Endgegner-Metzeln leicht gemacht: Zuerst prügelt ihr auf die Stahlbeine der "Robo-Sphinx" ein, danach gebt ihr dem gigantischen Biest eins auf die Blechbirne!



Tiny Tank? Flugs in den Panzer gesprungen – und dem Gegner eine feurige Salve in den Allerwertesten gebrezelt!



Hardware-Doping? Sowohl die Charaktere, als auch das 3D-Areal haben trotz gigantischer Stages und doppelter Kämpferanzahl kein einziges Polygon verloren – Dreamcast macht's möglich!

Doch auch ohne Hilfsmittel sind die *Power-Stone*-Recken alles andere als wehrlos. Obwohl das Handling simpel gehalten wurde (Sprung mit A, Schlag mit X, Tritt, Greifen und Werfen mit B), entstehen in Verbindung mit Gegner, Wand oder Pfeiler viele unterschiedliche Moves, die ihr letztendlich auch noch miteinander kombinieren könnt.

Den Special-Move-Overkill bekommt ihr allerdings nur, wenn ihr vorher drei der namensgebenden Power-Stone-Kristalle eingesammelt bzw. eurem Gegner aus dem Leib geprügelt habt. Sind nämlich alle drei in euren Taschen verschwunden, mutiert die Spielfigur vor den Augen des verdutzten Gegners zum Magie-gestählten Übermenschen.

Da heizt euch Orient-Schönheit Rouge mit Feuerbällen ein, feuert Hauptheld-Fokker mit zielsuchenden Raketen oder mutiert der neu hinzugestoßene Gourmand zum Dinosaurier mit Kochmütze und Sabberlätzchen. Betätigt ihr dann noch die L- oder R-Taste, kennt euer digitales Alter-Ego keinen Halt mehr: Mit einem fulminanten Special-Move wird der Gegner auf die Bretter geschickt ... und euer Kombo-Konto schnellt in die Höhe!

Netzhaut-Killer

Unser erster Test-Eindruck nach dem Einlegen der GD-ROM lautete einstimmig: Chaos! Wem schon der (ebenso schnelle wie Special-Move-lastige) Vorgänger zu hektisch war, der sieht bei *Power Stone 2* definitiv kein Land mehr! Bildschirmgroße Explosionen und mannshohe Feuersäulen – auch nur während eines "normalen" Kampfes den Überblick zu behalten, fällt ohne entsprechendes "Augen-Training" schwer. Den spielerischen Vogel schießt dabei allerdings der Vierspieler-Modus ab, denn was euch hier an optischem Overkill erwartet, geht auf keine Netzhaut. Zwar sucht sich der virtuelle Kameramann nun einen weiter vom Kampfgeschehen entfernten Platz, doch dank Special-Moves, herumfliegendem Polygon-Inventar und wild um sich schlagenden Kämpfern könnt ihr die meiste Zeit nur noch raten, hinter welcher Explosion sich euer Charakter gerade versteckt. Zwar gewöhnt ihr euch im Laufe der Zeit auch an diese chaotischen Zustände, doch selbst dann fällt euch gezieltes Vermöbeln eines bestimmten Gegners bzw. taktisches Einsammeln der Power Stone-Kristalle recht schwer. ■ *(sk)*

fun meint:

Größer, bunter, besser? Die Antwort lautet – leider – nein! Die Feature-Wut von Entwickler Capcom kannte offensichtlich keine Grenzen, jedoch wäre in diesem Fall "weniger" eindeutig "mehr" gewesen – von der genialen Spielbarkeit des Vorgängers ist während eines optik-überladenen *Power Stone 2*-Gefechts nicht mehr viel zu spüren. Zwar kann der Zweispieler-Modus (trotz des viel zu "aktiven" 3D-Terrains) noch immer begeistern, doch gerade vom Vierspieler-Modus haben wir uns weitaus mehr versprochen ... hier habt ihr die Übersicht schon verloren, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat. Fans kaufen *Power Stone 2* sowieso, alle anderen sollten sich vorerst lieber am ersten Teil versuchen – schließlich ist auch der schon hektisch genug!

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 120,- DM

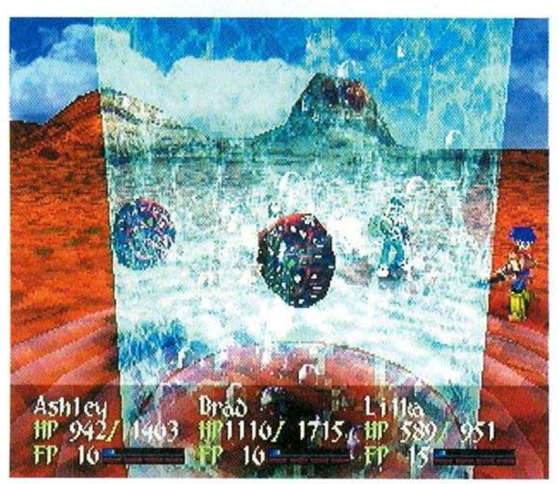
Grafik 89% · Sound 74% · SPIELSPASS 79%

1-4 Spieler | VMU 5 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | Modem | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Wild Arms 2



Mit Schwert, Zauberstab und Bazooka ins Fantasy-Gefecht: Die Wild Arms-Helden blasen zum zweiten Angriff... diesmal rundum in 3D!



Hübsche Magie-Effekte, aber langweiliges Monster-Design: Die eintönigen Kämpfe sind der größte Kritikpunkt.



Mit dem Teleporter um den Globus: Ihr beamt euch zum nächsten Dungeon.

Altbekannt: Ihr legt die Spezialfähigkeiten eures Frontmanns auf Buttons. Hier wirft euer Held einen Dolch und aktiviert so den Hebel.

Wer seine PlayStation erst ein, zwei Jahren, der glaubt's kaum – aber es gab einmal eine Zeit, in der waren 32Bit-Rollenspiele Mangelware: Neben Squaresofts siebtem *Final Fantasy*-Teil war es nur Sonys hauseigenes *Wild Arms*, das für den Rollenspieler den Kauf der neuen Konsole lohnte. Wo *Final Fantasy VII* die ausgetretenen 16Bit-Pfade verlassen hatte und fast nur noch auf Effekte setzte, war *Wild Arms* ein Spiel traditioneller Machart: Klassische 2D-Optik statt 3D-Geprotze und weitläufiges Spielterrain statt geradlinigem Adventure-Pfad.

Verschlimmbessert

Wild Arms 2 macht da weiter, wo Teil 1 aufgehört hat – nur hat man sich diesmal für die zeitgemäßere 3D-Technik entschieden. Was nicht zwangsläufig ein Vorteil ist: So sehen schummrige Polygon-Dungeons und dreidimensionale Puppenhäuser zwar famos aus, aber so detailverliebt wie die handgezeichneten Hintergründe des Vorgängers sind sie nicht. Und auch längst nicht so komfortabel: Wo ihr früher den totalen Überblick genossen habt, versperrt euch jetzt alle paar Minuten eine lästige Dungeon-Mauer das Blickfeld. Das Resultat: Wer freie Sicht haben will, muß ständig den Blickwinkel verändern - lästig!
Ebenfalls erheblich geschwächt wurde das Kampfsystem: Das ist mit übersichtlichen Menüs und einem gesunden Maß an charakterspezifischen Spezialfähigkeiten (vom Zauberspruch bis hin zur Attacke mit neuzeitlichen Wummen) zwar noch immer schön handlich, aber dafür sehen Polygon-Freund wie 3D-Feind teilweise so klobig aus, das euch der Spaß am Erfahrungspunkte-Sammeln schnell vergeht.
Ähnlich stark wie im Vorgänger-Titel ist allein Charakter-Design und Storyplot: Die Figuren sind allesamt fantasievoll, die *Excalibur*-verwandte Geschichte um ein magisches Schwert und eine chaotische Söldner-Truppe packend erzählt. Vom spitznäsigen Manga-Fiesling bis zur vertrottelt-süßen Magierin – hier werden alle japanischen Klischees gekonnt bedient, und dank moderatem Schwierigkeitsgrad geht euch kaum ein Highlight durch die Lappen. Auch die Möglichkeiten zur Charakter-Entwicklung lassen spielerischen Freiraum: Ihr selber bestimmt den Werdegang eurer Figuren – vornehmlich durch die unterschiedliche Gewichtung von Spezialtalenten und den Einkauf von neuen Fertigkeiten. ■ *(rb)*

fun meint:

Wem gehört euer Herz? Einem bis ins letzte Detail ausgefeiltem Kampfsystem – oder einem plot-lastigen Roman-Epos und liebevoll gezeichneten Charakteren? Wer sich für's Kampfsystem ausspricht, der wird mit *Wild Arms 2* nicht glücklich: Die klassischen Hack'n'Slay- und Regel-Tugenden werden hier nicht bedient – greift lieber zu Squaresofts Metzelschwergewicht *Vagrant Story*. Seid ihr dagegen ein erklärter Anhänger japanophiler 16Bit-Kost, dann könnt ihr die paar Ecken und Kanten in der optischen Präsentation leicht verschmerzen: *Wild Arms 2* ist zwar manchmal ganz schön träge – aber unter dem Strich bleibt ein sympathischer und stimmiger Genre-Vertreter in bester Nippon-Machart. Trotzdem schade: Der erste Teil war besser.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Contrail
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM

Grafik 74% | Sound 79% | SPIELSPASS 79%

1 Spieler | Memory Card 1 Block | 2 CDs | Texte englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene



Aliens™: Xenogenesis copyright © 1999, 2000, Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. TM is atradematk of Twentieth Century Fox Film Corporation. Dark Horse Comics® and the Dark Horse Logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

Samba de Amigo

Rasselbande: Das Sonic Team lässt euch zu musikalischen Top-Acts die Keulen schwingen und liefert damit den Dreamcast-Sommer-Hit ab!





Psychedelische Farbexplosionen sorgen auch auf dem Monitor für den richtigen Kick!



Im SuperHard-Mode müsst ihr rasseln wie der Teufel!



Der Affe Amigo macht's vor - könnt ihr mithalten?



Konzentration ist alles: Lasst euch von der Rasselbande nicht ablenken.

In Japan erfreuen sich Musikspiele wie *Beatmania* oder *Space Channel 5* einer unglaublichen Beliebtheit. Sogar das Sonic Team betritt nun das Bemani-Parkett und schwingt das Tanzbein. Im Fall von *Samba de Amigo* aber wohl eher die Rasseln, denn das neueste Dreamcast-Projekt der Yuji-Naka-Truppe bewegt sich fernab der Konkurrenz.
Anstatt in die virtuellen Gitarrenseiten zu hauen oder digitaler DJ zu spielen, müsst ihr hier zwei Rasseln – die "Maracas" - im Takt der Musik schütteln. Das hört sich leichter an als es ist, denn die "Schlagbewegungen" sind in hoch, mittel und tief unterteilt. Dank einer ausgeklügelten Sensorentechnik können die Maracas nämlich feststellen, ob sie über dem Kopf oder auf Oberschenkelhöhe durchgeschüttelt werden. Auf dem Boden findet ihr die Gegenstücke zu den Maracas-Sensoren in einer Leiste montiert. Doch genug der Technik, denn es geht schließlich um Musik! Und was für welche: Zu den Original-Songs Mas Que Nada, Samba de Janeiro, Tubthumping, Cafe de Brazil oder Macarena müsst ihr die Rasseln schwingen. Bewaffnet mit den zwei Maracas stellt ihr euch also vor den Fernseher auf eine Tanzmatte und beobachtet, wie Bälle in insgesamt sechs Kreise fallen. Drei Kreise stehen für die linke Rassel, drei für die rechte. Purzelt ein Ball in den Kreis oben links, müsst ihr die Rassel schleunigst links über dem Kopf schütteln. Fällt ein Ball in den mittleren rechten Kreis, muss die Rassel auf Bauchhöhe bewegt werden.

Rassel dir einen!

Oben, unten, rechts, links – und zwischendurch kurz verharren: nicht selten fühlt ihr euch dabei wie ein Fluglotse. Zur mentalen Unterstützung dürft ihr auf dem Bildschirm mehreren "Maracas-Fetischisten" wie dem Affen Amigo, der hippen Tiger-Frau Rio oder dem tanzwütigen Bären Bingo dabei zusehen, wie sie vor einer kunterbunten Polygonkulisse mitrasseln.
Habt ihr eine Runde überstanden, wird eure Leistung bewertet: Rassel-Könige kassieren ein A, Musik-Muffel hingegen ein F. In so einem Fall heißt es üben - dank Trainings-Modus kein Problem.
Aber am meisten Laune macht *Samba de Amigo* ohnehin im Zweispielermodus: Rasselt um die Wette! ■ *(fm)*

fun meint:

Draußen sind es 28 Grad, die Sonne scheint, und ihr steht auf einer Gummimatte in der Wohnung, in den Händen zwei rote Rasseln und schüttelt sie im Takt der Musik. Was zwei Dinge beweist: a) Videospielen hinterlässt eindeutig geistige Spuren und b) Sega zählt zu den besten Software-Lieferanten der Branche. Mit den Maracas-Controllern strömt ein völlig neues Spielgefühl ins Wohnzimmer, das von dem genialen "Süd-Amerika"-Soundtrack noch gesteigert wird. Das Gameplay ist ebenso simpel wie durchdacht und lebt weniger von der Action am TV-Schirm, als viel mehr von dem, was ihr davor treibt. Hier werden Mensch und Spiel auf einzigartige Weise miteinander verbunden. Ein Erlebnis für jeden Spieler!

Genre	Dance-Sim
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 450,- DM

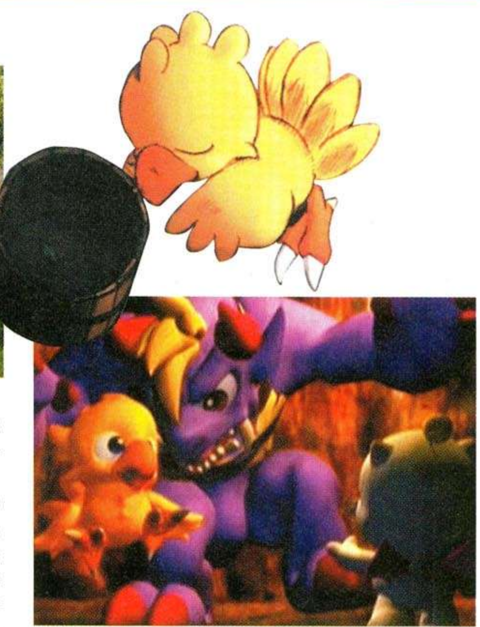
Grafik 85% · Sound 91% · SPIELSPASS 92%

2 Spieler | VMU 6 Blocks | Texte japanisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

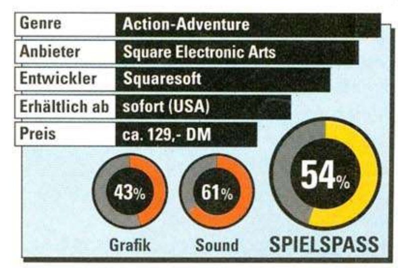
Chocobo's Dungeon 2







In Japan kennt sie jedes Kind, hierzulande sind sie wohl nur eingeschworenen Rollenspiel-Fans ein Begriff: Die Chocobos. Ursprünglich entstammen die gelben Laufvögel der *Final Fantasy*-Reihe, doch Entwickler Squaresoft spendierte den putzigen Federviechern immerhin schon zwei eigene Spiele. *Chocobo Racing* bot klassische Fun-Racer-Kost und *Chocobo's Mysterious Dungeon* lud zur fröhlichen Kerker-Pirsch ein. Der zweite Teil zum knuffigen Action-Adventure bietet spielerisch nichts neues: Ihr steigt in ein düsteres Dungeon hinab und sammelt fleißig Gegenstände, die ihr später im Dorf für gutes Geld wieder verkauft. Unterwegs begegnen euch jede Menge Gegner - die Pixel-Antagonisten kommen genauso zuckersüß daher wie euer gefiederter Held. Der begibt sich übrigens nicht alleine ins verzweigte Kellerlabyrinth - Kollege Mog begleitet euch von Anfang an. Mit der Zeit trefft ihr weitere alte Bekannte - unter anderem Luftschiff-Mechaniker Cid. Sämtliche Dungeons werden nach dem Zufallsprinzip zusammengewürfelt - sehen also bei jedem neuen Besuch anders aus. Das Daten-Beiwerk ist Rollenspiel-verwandt, eure (niedlichen) Sprite-Feinde dagegen schickt ihr mit einem beherzten Echtzeit-Kick ins Adventure-Nirvana. Ganz klar: Hier sollen die kleinen Geschwister des Final Fantasy-Spielers bedient werden - nur schade, daß bei uns die passenden Plüschtiere noch nicht gibt! Unverbesserliche Chocobo-Fans sehen sich den Titel trotzdem mal an - auch wenn das Spiel als solches wenig bietet, für den echten Fan ist allein das knuffige Render-Intro die Investition wert. Fazit: Ein „lieber" Titel für die fanatische Final Fantasy-Familie. ■ *(dj/rb)*



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Square Electronic Arts
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 129,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
43%	61%	54%

1-2 Spieler | Memory Card 1-5 Blöcke | Texte englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Sorcerian







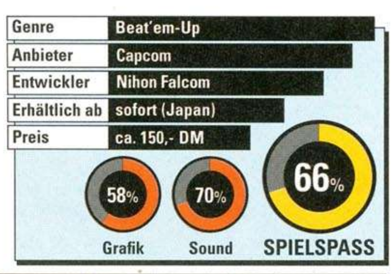


Mit *Sorcerian* betritt ein Action-RPG von Nihon Falcom die Dreamcast-Bühne, das sich in Japan bereits auf zahllosen Plattformen tummelt. Zu Beginn stellt Ihr eine vierköpfige Party aus Zauberern, Elfen, Kämpfern oder Zwergen zusammen. Danach wählt Ihr eins von 15 unterschiedlichen Anfangs-Szenarios.

Die meiste Zeit blickt Ihr aus einer 2-D Seitenansicht auf Eure wackere Truppe: Sie krabbelt über Burgzinnen, durchstöbert Holzhütten oder wandert über blühende Wiesen, allein in den Städten werden 3D-Sequenzen geboten. In den kleinen Dörfern widmet Ihr Euch den üblichenRollenspiel-Pflichtaufgaben: Quetscht die Bewohner nach neuen Informationen aus und schaut Euch in den Häusern nach verwertbaren Dingen um.

Eure Schwerter schwingt Ihr in Echtzeitkämpfen, in denen Ihr Eure Feinde durch rasche Tastendrücke in die ewigen Jagdgründe befördert. Auch der Zauberstaub darf kräftig geschwungen werden – um schillernde "Blaze"-Magie zu entfachen oder Euch mit einem "Heal"-Zauber kurieren. Wie es sich gehört, kassiert Ihr regelmässig Experience Points und Goldstücke.

Sorcerian zeigt sich in vielen Punkten sehr betagt. Sowohl das Kampfsystem als auch die Charakter-Entwicklung sind unzeitgemäss. In den 3D-Szenarien steht die Kamera häufig ungünstig, während Ihr auf eine bieder texturierte Fantasy-Welt blickt. Nihon Falcom sollte besser den Staub aus der Serie blasen und *Sorcerian* dem heutigen RPG-Standard anpassen. So bleibt ein simples Rollenspiel für Fans – neben kommenden Hits wie *Grandia 2* oder *Phantasy Star Online* herzlich belanglos. ■ *(fm)*



Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Nihon Falcom
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 150,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
58%	70%	66%

1 Spieler | VMU 9 Blöcke | VGA-Box | Texte japanisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Final Fight Revenge









Capcom hält durch: Obwohl sich der Saturn in Japan längst im Hardware-Olymp zur Ruhe gesetzt hat, veröffentlichen die *Resident Evil*-Macher tatsächlich noch Software für Sega's Saturn. *Final Fight Revenge* ist jedoch nicht ein Sidescroller-Prügler, wie es der Titel zunächst vermuten lässt. Stattdessen erwartet Saturn-Freaks, die über eine 4 MByte RAM-Karte verfügen, ein herkömmliches Mann-gegen-Mann Beat'em Up.
In einer "3-D"-Arena á la Tekken stehen sich die *Final Fight* Helden gegenüber und schlagen sich mit den bekannten Capcom-Moves die Polygonschädel ein. Das überschaubare Schlagrepertoire ist in High/Low-Kick/Punches unterteilt und sollte so niemanden überfordern. Zusätzlich können herumliegende Gegenstände wie z.B. eine Pistole eingesetzt werden.
Ruckeleinlagen oder sonstige Grafik-Bugs lassen sich nicht blicken, dank RAM-Karte sind auch die Ladezeiten erträglich.
Trotzdem hat Capcom hiermit den Namen der hochwertigen Serie missbraucht: Grafisch gibt es auf dem Saturn weitaus Besseres (Dead or Alive, *Fighters Megamix* oder *Virtua Fighter 2*), auch spielerisch hat *Final Fight Revenge* nichts zu bieten. Obwohl sich "alte Hasen" über ein Wiedersehen mit Cody, Guy oder Haggar freuen werden, hält das Vergnügen nicht lange an: Kümmerliche Musik, platte Soundeffekte und nicht zuletzt das plumpe Gameplay machen erste Skepsis breit. Bei allem Respekt vor Capcom's Loyalität, doch mit *Final Fight Revenge* dürften sie vorwiegend Kuriositäten-Sammler ansprechen. Das letzte Saturnspiel ist ein Debakel, daß sich nicht einmal Fans der Hardware kaufen – denn die sind schon längst auf Dreamcat umgestiegen. Schade drum. ■ *(fm)*

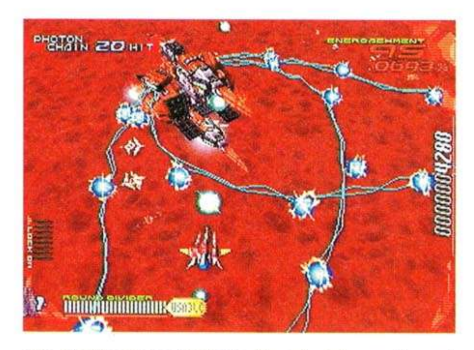
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 150,- DM

Grafik 48% · Sound 43% · SPIELSPASS 52%

2 Spieler | Speicher 20 Blocks | 4 MB RAM Karte | Texte japanisch/engl. | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Raycrisis









Nach *Layer Section* und *Raystorm* setzt Taito die etablierte Shooter-Serie nun mit *Raycrisis* fort. Das bewährte Gameplay des Vertikal-Shooters wurde beibehalten: Fliegt mit einem von drei "Waveridern" durch reinrassige Polygonstages und macht den Aliens den Garaus. Neben einem Standard-Laser besitzt jedes eurer todbringenden Raumschiffe einen Lock-On-Laser. Sobald eure Feinde von ihm erfasst wurden, jagen besonders durchschlagskräftige und zielsichere Schuss-Salven aus den Mündungen eures "Waveriders". Je mehr Gegner ihr damit anvisiert, desto höher schnellt euer Punktekonto. Wenn gar nichts mehr hilft, zündet ihr einfach eine allesvernichtende Smart Bomb. Auf dem Weg zu den Endgegnern solltet ihr besonders die "Encroachment"-Anzeige im Auge behalten. Erreicht sie 100 %, so werdet ihr ungefragt zum finalen Endboss befördert. Nur durch genügend Abschüsse unter der feindlichen Flotte könnt ihr das "Encroachment" niedrig halten und so alle Stages zu Gesicht bekommen.
Die akustische Seite protzt mit 52 Musiktracks vom "Team Zuntata" sowie über 200 Soundeffekten. Auch die stilvolle Präsentation kann sich mehr als sehen lassen.
Raycrisis ist ein aufwendig inszenierter Shooter, dessen spielerischer Gehalt sich, auf die Serie bezogen, als ausgereift bezeichnen darf. Die exorbitante grafische Auslastung der PSX ist mehr als sehenswert und geht mit dem spannungsreichen Gameplay Hand in Hand. Wer in den letzten Monaten die Hoffnung auf einen guten Shooter verloren hat, der sollte sie sich von *Raycrisis* zurückgeben lassen. ■ *(fm)*

Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 169,- DM

Grafik 86% · Sound 72% · SPIELSPASS 83%

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte japanisch / englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger











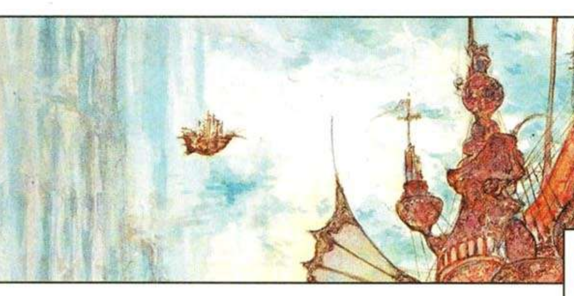
GraphicKit® collection
for SONY® PLAYSTATION®
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
GRAPHIC-KIT!
DIE FARBREVOLUTION
FÜR PLAYSTATION
JETZT AUCH FÜR
DREAMCAST
JETZT AUCH FÜR DREAMCAST
DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
ÜBER 30 TREND-MOTIVE
IN EDLER HOCHGLANZ-
EFFEKT-OPTIK
GARANTIERT OHNE
SPUREN ABLÖSBAR
UND SOGAR
WIEDERVERWENDBAR
© Lorenz Foto&Grafik-Design
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland
dynatex
Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 · 44287 Dortmund
Einzelkunden können Graphic-Kit direkt bestellen: www.dynatex.de
Erhältlich bei:
DEUTSCHER VIDEO RING WIR MACHEN PROGRAMM
REDZAC
TOYS"R"US

FINAL FANTASY CHRONIK

Folge2

32-Bit-Finale

Nach den PlayStation-Abenteuern kehrt Squaresoft zum traditionellen Design zurück: Fun vergleicht die 16-Bit-Rollenspiele mit Final Fantasy IX.





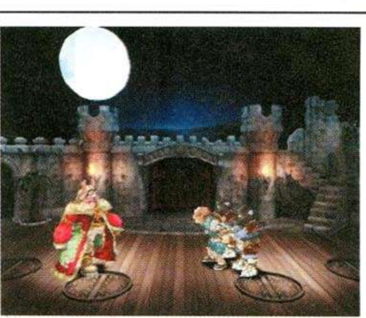
Wiedersehen mit den Moogles: In *FF6* begleitet euch eines der Wesen auf eurer Reise,... (links)

... in dem kommenden Abenteuer stehen sie euch mit Rat und Tat zur Seite. (rechts)

In der letzten fun generation haben wir von Squares Besinnung auf's traditionelle Final Fantasy-Konzept berichtet. Nach ersten Informationen über Helden und Stil von *Final Fantasy IX* enthüllt Square wenige Tage später weitere Details zum heiß erwarteten Rollenspiel-Knüller: Mit Grafiker Yoshitaka Amano und Produzent Hironobu Sakaguchi haben sich zwei Final-Fantasy-Veteranen zusammengefunden, um das 32-Bit-Finale zu inszenieren.
Neben den mächtigen Flugschiffen erwarten euch deshalb auch traditionelle Final-Fantasy-Wesen wie die geflügelten Bärchen Moogles. Das Abenteuer ist auf 40 Spielstunden angelegt und wird viele Schlüsselstellen enthalten, an denen ihr euch zwischen verschiedenen Verhaltensweisen, Fragen und Antworten entscheiden müsst: Dies soll jedoch laut Square nicht die Handlung beeinflussen, sondern dem Spieler die Möglichkeit geben, seinen eignen Charakter ins Spiel einzubringen.

Bühne frei für Zidane

Final Fantasy IX beginnt nahe der Bühne von Prima Vista: Im dem fliegenden Theaterhaus versteckt sich eine gefürchtete Diebesbande, die ihr mit Langfinger Zidane Tribal sabotiert. Hierfür übernehmt ihr die Hauptrolle im aktuellen Stück des Prima-Vista-Spielplans und schmuggelt euch als Angehöriger des Ensembles in den Maschinenraum des fliegenden Theaters.
Im ersten Kapitel von *FF9* müsst ihr also nicht nur handwerkliches Können, sondern auch Schauspieltalent beweisen: Wer den Text vergisst oder gleichgültig über die Bühne schlendert, wird als Spion entlarvt.
Die Szene ist von der legendären Oper im Nintendo-*Final-Fantasy-6* inspiriert, in der eure Gefährtin Celes die Hauptdarstellerin doubelte, während die restlichen Helden ein Attentat verhinderten: Hattet ihr in der Garderobe euren Text gelernt, ging´s direkt auf die Bühne. Dort musstet ihr im Multiple-Choice-Verfahren die richtige Strophe singen - flott, um euren Einsatz nicht zu verpassen. Anschließend seid ihr einem flinken Prinzen



Zidane im Rampenlicht: In dem fliegenden Theater von *Final Fantasy IX* nehmt ihr an einer Aufführung teil.



Wo sind die Diebe? Durchsucht die Garderobe der Schauspieler nach versteckten Hinweisen.



Haarige Angelegenheit: In der Theaterkapelle blasen seltsame Hundewesen den Marsch.



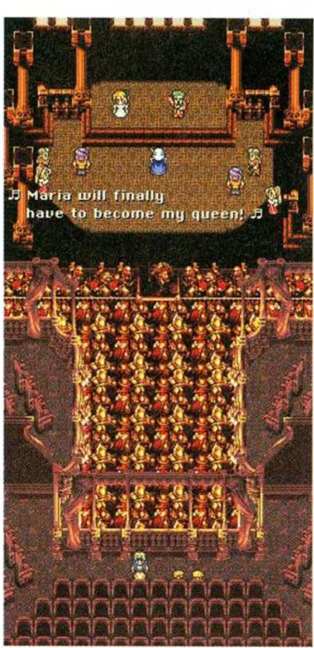
Gleich ist der Dampf raus: Im Maschinenraum manipuliert ihr den Antrieb des fliegenden Theaterhauses.



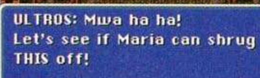
Im Opern-Solo von *Final Fantasy VI* (1984) muss Celes die richtige Strophe singen.



Derweil findet Locke in der Garderobe einen Brief des Attentäters.



Im Opernsaal sucht ihr nach dem Schurken.





Ultros lauert im Giebel: Er will Celes mit einem Gewicht zu erschlagen.



Bei der Rettungsaktion stürzt ihr zusammen mit Ultros auf die Bühne und bestreitet dort das Duell.



Das Publikum verkennt die ernste Situation und applaudiert begeistert.



Spezialfähigkeit: Ninja Shadow bewirft den Feind mit ungenützten Schwertern, Äxten und seinen Wurfsternen.



FF6-Halbmensch Terra verwandelt sich per Knopfdruck in ein Einhorn.



Ein Handwerker räumt auf: Nachdem ihr ein Werkzeug wie die Motorsäge gewählt habt,...

auf die Burgzinnen gefolgt: Nur wenn der nächtliche Tanz beeindruckte, wurde die Oper (und damit die Handlung des Spiels) fortgesetzt. Durch euer Solo erhielt Kollege Locke genügend Zeit, hoch über der Bühne den Attentäter Ultros zu stellen. Die Opernszene wurde beendet durch Kampf und den Sturz der beiden Kontrahenten vom Plafond auf die Bühne. Das anschließende Obermotzduell wurde vor dem begeisterten Publikum ausgetragen, tosender Applaus nach dem Sieg.



...setzt euer Schützling die Eishockey-Maske auf und stürzt sich ins Getümmel (*FF6*).

Auf in die Schlacht

Im Kampf verlässt sich *Final Fantasy IX* erneut auf Squares bewährtes Active-Time-Battle-System, das seit *Final Fantasy IV* (Super Nintendo) in jedem Teil der Serie zu finden ist. Zeitbalken bestimmen, in welcher Reihenfolge Helden und Gegner zuschlagen. Je nach euren Eigenschaftswerten füllt sich der Zeitbalken unterschiedlich schnell: Gewandte Kämpfer dürfen öfters zuschlagen als schwerfällige Muskelprotze.

Die mächtigen Guardians, die euren Kämpfern in pompösen Animationen zur Seite stehen, werden aus den beiden PlayStation-Episoden *Final Fantasy VII* und *Final Fantasy VIII* übernommen. Außerdem finden sich im Kampfsystem längst vergessene Elemente aus der 16-Bit-Urzeit: Eure Schlachttruppe besteht wie damals aus genau vier Mann, die neben Waffen und Magie auch berufliche Spezialtalente besitzen. So klaut der Dieb Zidane im Kampf den Gegnern Waffen, Gold und Gegenstände. Der Beruf eines Helden bestimmt auch, welche Waffen, Kleider und Rüstungen er tragen kann: Ein pummeliger Magier weigert sich, in eine Ritterrüstung zu steigen. Hinzu kommen die Spezialmanöver, die nur durch das Anlegen bestimmter Waffen und Klamotten möglich sind: Denkbar wäre ein besonders leichter Brustpanzer mit Ausweich-Option oder ein Degen mit Wirbelattacken.

Zum Zaubern benötigt ihr magische Gegenstände wie Steine: Laut Square übertragen sich gegenstandsbezogene Magie und Spezialattacken bei entsprechender Routine auf das Standart-Repertoire eures Schützlings – Dies ist in der Final-Fantasy-Serie bislang einmalig. Außerdem beeinflussen angelegte Kleider, Rüstungen und Waffen die Eigenschaftswerte eurer Helden.

Einen Vorläufer dieses "Job"-Systems findet ihr in *Final Fantasy VI*, in dem euer Moogle den Feind mit seltsamen Tänzen irritierte und euer Handwerker mit Motorsäge und Bohrer angriff – stilecht hinter der Eishockey-Maske. Schwertmeister Cyan beeindruckte dagegen mit mächtigen Klingen-Combos, die via zusätzlichem Zeitbalken lange vorbereitet wurden. Einer der wichtigsten Helden war in *FF6* der Dieb, der besonders rare Extras (Heilkräuter für Magie-Punkte) von bestimmten Monsterrassen stibitzte. ■ *(oe)*

Das fliegende Theater von *Final Fantasy IX* hält sich mit Propellern in der Luft.

Die Flugschiffe von *Final Fantasy VI* besitzen mächtige Höhenruder in Schwanzflossen-Optik.





DIE RESIDENT EVIL AKTE

Wie im Horror-Special der letzten fun bereits angekündigt, eröffnen wir ab dieser Ausgabe unsere monatliche Resident-Evil-Akte - und versorgen euch regelmäßig mit heißen News, interessanten Infos oder bisher unveröffentlichten Kuriositäten über die beliebte Horror-Serie.

Die finstere Hintergrundstory stand schon immer im Zentrum der Reihe, deshalb möchten wir euch an dieser Stelle einen umfassenden Rückblick auf die bisherigen Geschehnisse ermöglichen. Welcher Charakter betrat wann bzw. wo die Szenerie - und was ist in der Zwischenzeit alles in Raccoon City passiert? (sk)

Raccoon City - Was bisher geschah:

11. Mai 1998
Während eines Biowaffen-Unfalls in einem unterirdischen Labor des Chemie-Konzerns Umbrella werden Viren des gefährlichen T-Typs freigesetzt.

12. - 19. Mai 1998
Trotz der sofort einberufenen Quarantäne werden das komplette Labor und ein darüber liegendes Herrenhaus biologisch verseucht. Die Sicherheitskräfte verlieren jegliche Kontrolle über die Situation. Einige der Versuchs-Mutationen können sich aus dem Untersuchungstrakt befreien.

27. Mai 1998
Am Ufer des Marple-Flusses wird der völlig zerfetzte Körper einer jungen Frau angespült. Aufgrund ihrer Fleischwunden vermutet die örtliche Polizei, dass sie einem Raubtier zum Opfer gefallen ist.

16. Juni 1998
In der Lokalzeitung "Raccoon Weekly" wird über die erste Sichtung einer hundeähnlichen Kreatur im nahen Arclay-Gebirge berichtet.

9. Juli 1998
Immer mehr Personen verschwinden während ihrer Wanderungen durch das Gebirge spurlos - die örtliche Polizei erbittet Unterstützung durch S.T.A.R.S.-Sondereinheiten.

21. Juli 1998
Während die S.T.A.R.S.-Einheiten mit der Untersuchung des Falls beschäftigt sind, wird in der Kanalisation von Raccoon City unbemerkt ein neues Biowaffen-Labor aufgebaut.

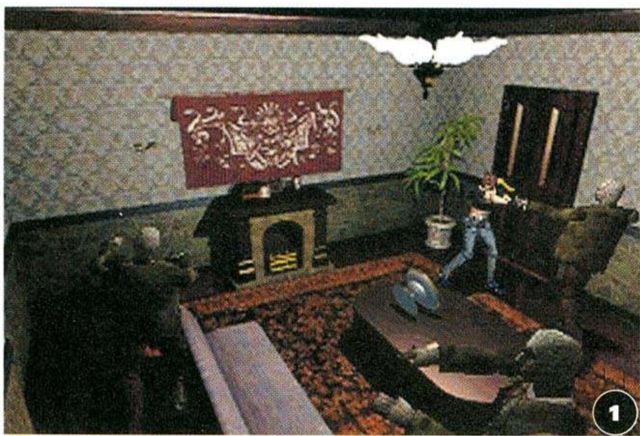
23.-25. Juli 1998
Das S.T.A.R.S.-Bravo-Team (mit dabei: Die junge, unerfahrene Sanitäterin Rebecca Chambers) ❶ verschwindet bei ihren Nachforschungen im Arclay-Gebirge spurlos. Bei der darauffolgenden Untersuchung entdeckt das Alpha-Team (dem auch Chris Redfield und Jill Valentine angehören) den geheimen Labortrakt unter dem Herrenhaus und beginnt, ihn zu untersuchen. Hierbei stellt sich eines der S.T.A.R.S.-Mitglieder als Umbrella-"Maulwurf" heraus, der jedoch kurz vor der Explosion des gesamten Komplexes von der gezüchteten Virus-Mutation Tyrant getötet wird.

26. Juli 1998
Chris Redfield - ein Mitglied des Alpha-Teams - erstellt einen ausführlichen Einsatzbericht, der von Polizeichef Brian Irons allerdings unter Verschluss gehalten wird.

29. Juli 1998
Der experimentelle T-Virus ist außer Kontrolle geraten - das Anti-Serum versagt seinen Dienst, die Viren mutieren und breiten sich im unterirdischen Kanalisations-Labor von Umbrella aus.

17. August 1998
Wieder verunsichern Sichtungen seltsamer Kreaturen die örtliche Bevölkerung und erregen die Aufmerksamkeit der Medien.

24. August 1998
Trotz der angespannten Situation sorgt der korrupte Polizeichef Brian Irons ❷ dafür, dass immer mehr Polizisten aus Raccoon



Revolutionierte vor fünf Jahren das Genre: *Resident Evil*

N64 ade? Erscheint *Resident Evil Zero* erst für den Dolphin?





Konnte nicht ganz überzeugen: *Resident Evil: Survivor*



Die neue Survival-Horror-Reverenz: *Resident Evil CODE: Veronica.*

City versetzt und alle schlagkräftigen Waffen unter Verschluss gehalten werden. Chris Redfield fliegt für weitere Untersuchungen nach Europa, um das Umbrella-Hauptquartier ausfindig zu machen.

10. September 1998
Im Raccoon-Stadt-Krankenhaus wird das Opfer einer bisher unbekannten Seuche eingeliefert. Die Ärzte sind ratlos.

18. September 1998
Die Seuchen-Fälle im Stadt-Krankenhaus häufen sich.

Mitte September 1998
Der Kontakt zu Chris Redfield bricht ab. Währenddessen arbeitet der Forscher Dr. William Burkin entgegen aller Anweisungen weiter an dem neuentwickelten G-Virus. Umbrella schickt firmeneigene Söldnertrupps in das Untergrund-Labor, um ihn zu stoppen und die neu entwickelte Virusform zu bergen. William Burkin wird dabei angeschossen und injiziert sich kurz vor seinem Tod selbst den G-Virus. Einige der Viren werden auf Ratten übertragen, die Verseuchung breitet sich unbemerkt über das komplette Stadtgebiet aus.

26. September 1998
Das Polizeirevier wird von Zombies überrannt. Es gibt nur noch wenige Überlebende, die den immer größer werdenden Horden jedoch nichts entgegensetzen können.

27. September 1998
Die verbliebenen Polizeikräfte versuchen, der Situation Herr zu werden, werden jedoch von einer bis dato unbekannten Kreatur fast komplett aufgerieben.

28. September 1998
Jill Valentine versucht verzweifelt, sich einen Weg durch die verseuchte Stadt zu bahnen, muss allerdings kurz darauf aufgeben und in eine Lagerhalle flüchten.

29. September 1998
Der junge Polizist Leon S. Kennedy befindet sich auf dem Weg nach Raccoon City, als er von der Katastrophe überrascht wird. Am gleichen Tag erreicht auch Claire Redfield die Stadt – sie befindet sich auf der Suche nach ihrem Bruder Chris. Beide treffen inmitten des Chaos aufeinander.

30. September 1998
Leon und Claire schaffen es gemeinsam, den mutierten Dr. Burkin zu beseitigen und aus der Stadt zu entkommen. Zeitgleich gelingt es dem Umbrella-Söldner Hunk, eine Probe des neuentwickelten G-Virus aus dem zerstörten Labor sicherzustellen.

1. Oktober 1998
Jill schafft es unter Mithilfe des Umbrella-Söldners Carlos Oliveira, zusammen mit S.T.A.R.S.-Mitglied Barry Burton ❸ aus der Stadt zu fliehen. Kurz darauf werden die komplette Stadt und alle angrenzenden Landbezirke durch Raketenbeschuss ausgelöscht.

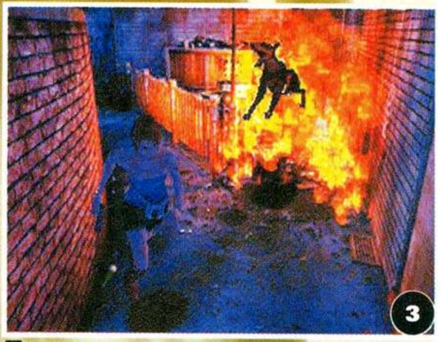
4.Oktober 1998
Umbrella bringt den sichergestellten Virus zu einer Insel-Anlage namens "Sheena Island".

22. Oktober 1998
Ein als Umbrella-Wissenschaftler getarnter Saboteur verseucht vorsätzlich die Insel mit dem T-Virus.

24.- 26. Oktober 1998
Drei Überlebenden namens
Ark, Lott und Lilly ❹ gelingt die Flucht von der Insel.

17. Dezember 1998
Claire Redfield ❺ wird während ihres Einbruchs in ein Pariser Umbrella-Labor von den Sicherheitskräften festgenommen.

…ber 1998
…isher ungeklärter Umstände …Umbrella-Wächter Rodrigo die …laire Redfield aus ihrer Zelle – …nerkt sie, dass sie sich auf einer …pazifischen Ozean befindet...



Gross, schön, schaurig – aber leider nicht mehr sonderlich innovativ: *Resident Evil 3: Nemesis.*

Horror Online - Teil 1

http://www.survivalhorror.com/

Dank der unendlichen Weiten des Internets können Survival-Horror-Fans jetzt auch online durch jede Menge Zombie-, Monster- oder Dino-Horden kämpfen. Auf survivalhorror.com findet ihr (neben interessanten Infos zu allen erhältlichen Resident-Evil-Episoden) eine Aufzählung aller aktuellen Titel und Genre-Neuheiten wie *Onimusha* oder Dino Crisis 2. Wer sich über die Capcom-Konkurrenz informieren oder einen flüchtigen Blick über den *Resident-Evil*-Tellerrand werfen möchte, schaut unbedingt rein!



Expedition ins Spielerreich oder: Eine fun-tastische Spezies

Wer zum...?

Name: .... Sven Mittag
Nick: .... Sven Midknight
Wohnort: .... Lahnau
Alter: 18
Beruf: .... Schüler
Hobbies: .... Zocken, Schreiben, seganet.de
Konsolen: .... Game Boy, Virtual Boy, NES, SNES, N64, PSX, Dreamcast, Nomad, Neo Geo
Was ich mag: .... Star Wars, LucasArts-Adventures
Was ich nicht mag: . . . ID-Spiele, Helge Schneider
Größter Traum: ...... Game Designer
Die besten Spiele: .... Super Mario Kart, Grim Fandango, Crazy Taxi, Zelda III
Das mieseste Spiel: . . . Trespasser
Meine Message an alle Zocker: .... Don't blame yourself and try something new....



Erst vor kurzem konnte ersmals wissenschaftlich belegt werden, dass der gemeine Zocker (trotz seines hauptsächlich instinktgesteuerten Handelns) die Kunst des Feuermachens beherrscht. Als Brennmaterial benutzt er dazu gerne Zweige, Blätter und herumliegenden Papier-Abfall.

Sieht sich der wissbegierige Wissenschaftler in der umfangreichen Welt des Tierreichs um, fällt ihm schnell das recht homogene Verhältnis unter den unterschiedlichsten Spezies auf. Ganz gleich ob Yeti oder Lemming, alle Lebewesen scheinen in einer Art "fragilen Sphäre" zu leben, die - will die betreffende Lebensform nicht frühzeitig einem (mittlerweile ausgestorbenen) prähistorischen Artgenossen folgen - keine gravierenden Änderungen akzeptiert.

Die Ausnahme dieses an sich unverrückbaren Sachverhaltes stellt die Spezies des **gemeinen Zockers** dar. Unter der Art-Bezeichnung *homo ludens* verlebt diese sehr verschlossene Sub-Spezies des *homo sapiens* eine doch recht angenehme Existenz - trotz scheinbar enormer natürlicher Mißstände.

Farbenfrohe Zockerwelt

Dabei ist es recht auffällig, dass sich eine enorme Artenvielfalt innerhalb der Sub-Spezies gebildet hat. So gibt es zum Beispiel den verspielten, eher nachtaktiven Typus des **gemeinen Einspielers** (auch *homo singulex* genannt). Dieser ist wohl am weitesten verbreitet und zeichnet sich vor allem durch seine enorme Neugierde aus. Sein Erforschungs-Drang wird jedoch durch seine zurückgezogene Lebensweise beschränkt. Aus natürlich bedingten Kommunikationsproblemen innerhalb der Spezies – unter Fachleuten als "Vernetzungsproblem" bekannt – ist es ihm leider nicht möglich, seine Verhaltensmuster innerhalb der Gruppe auszuleben. Dies führt zwangsläufig dazu, dass das betreffende Tier zusehends verwildert und sich einer (bisher noch nicht entschlüsselten) Sprache bedient. Immer wieder auftauchende Laute wie "Dream-", "Joy-" oder "Play-" lassen jedoch darauf schließen, dass diese "Sprache" einen direkten Bezug zum Verhaltensmuster des Tieres zu haben scheint.

Im direkten Gegensatz dazu steht eine andere, in den sogenannten Multiplayer-Regionen lebende Sub-Spezies: Der **gemeine Mehrspieler** (auch *homo multiplex* genannt). Auch wenn sich diese Gattung nur in kleinen Gruppen von meist vier Exemplaren zusammenrauft, weist sie im Gegensatz zum Großteil der Artgenossen ein enormes Gruppenverhalten auf. Während ein Exemplar alleine eher lethargisch und lustlos wirkt, blüht es in Gesellschaft von Artgenossen auf und erweist sich als ebenso schadenfroh wie ehrgeizig. Überhaupt scheint sich bei dieser Art ein eher aggressiveres Verhaltensmuster herausgebildet zu haben, dass sich in – physisch nicht sichtbaren - Wettkämpfen äußert. Besonders beachtenswert ist dabei die Tatsache, dass durch diesen Sachverhalt einige wenige Exemplare dieser Sub-Spezies enorme physiologische Veränderungen erfahren. So ist es für ein solches Exemplar durchaus nicht ungewöhnlich, mehrere Minuten lang bis zu acht mal pro Sekunde ein seltsames kleines Gerät zu bearbeiten, nur um sich seinen Artgenossen gegenüber zu behaupten. Im Laufe dieses – noch gänzlich unerforschten - "Rituals" zeigen vereinzelte Exemplare immer wieder spontane Regungen extremer Freude oder Trauer, jedoch ohne dass hierfür ein physischer Reiz zu erkennen ist.

Die letzte Sub-Spezies des *homo ludens*, denen wir besondere Beachtung schenken wollen, ist der **gemeine Exzessiv-Zocker** (auch *homo freakix* genannt) , welcher sich durch extreme – vor allem körperliche - Veränderungen deutlich von der Grund-Spezies



Ein seltenes Bild: Zwei (noch recht junge) Exemplare sitzen friedlich nebeneinander in ihrem prachtvoll ausgestatteten Bau und sammeln erste Erfahrungen in einem als „Beat'em-Up" bekannten Ritual. Doch die vermeintliche Harmonie täuscht – kurz nach dieser Aufnahme wurde das blonde Exemplar plötzlich ohne ersichtlichen Grund wütend und prügelte auf sein körperlich eindeutig unterlegenes Gegenüber ein.



Da der gemeine Zocker seine Nahrungsaufnahme nahezu komplett bei Nacht betreibt, ist er am Tag meistens innerhalb seines Revieres anzutreffen – auf diesem Bild bearbeiten zwei Exemplare gerade ein bisher unerforschtes Gerät namens "Handheld".

abhebt. Sein blasses Auftreten steht in starkem Kontrast zu den blutunterlaufenen Augen, während der starre Blick stets geradeaus gerichtet ist. Auch lässt sich dieser Typus leicht an seiner Behaarung ausmachen, so ist sein Kopfhaar doch meist lang und sehr zerzaust. Die einseitige Ernährung dieses Exemplars beschränkt sich größtenteils auf Fertig-Nahrung und koffeinhaltiges Zucker-Wasser, was einem Großteil der gemeinen Exzessiv-Zocker die (für diese Spezies typische) sog. "Tropfenform" verleiht. Überhaupt handelt es sich hierbei nur um eine äußerst seltene Sub-Spezies (entstanden wahrscheinlich durch eine Mutation des Erbgutes), die ein normaler Forscher eher als erschreckend denn erforschenswert hält.

Vom Aussterben gefährdet?

Ein weiteres Mysterium des *homo ludens* ist die mehr als ungewöhnliche Relation zwischen Männchen und Weibchen. Wie auch in vielen anderen Bereichen hat sich hier ein einmaliger Tatbestand in der Natur aufgebaut: Gerade einmal fünf Prozent des *homo ludens* sind weiblich. Daß die Arterhaltung bei diesem Verhältnis auf natürlichem Wege nicht mehr gewährt ist, erscheint logisch. Wenn es um seine Arterhaltung geht, verlässt der *homo ludens* sein Revier und orientiert sich an räuberischen Exemplaren anderer Spezies – um vereinzelte und eingeschüchterte Weibchen der "Neben-Gattung" *homo sapiens* zu umwerben. Dazu bedient er sich einfacher Lockmittel, die das Fremdtier langsam in sein Verderben – sprich: die Assimilierung in die Gattung der homo ludens - stürzen.

Faszinierend ist weiterhin, dass sich bei manchen Tieren ein recht eigenwilliges Verhaltensmuster herausgebildet hat, um das Fehlen natürlicher Spezies-Weibchen zu kompensieren. Vor allem beim (in deutschen Bereichen noch sehr seltenen) **gemeinen Internet-Zocker** (auch *homo online* genannt) sieht man immer wieder eine rein virtuelle Leugnung des eigenen Geschlechts, was bei vielen Artgenossen des gesichtslosen "Onlinereviers" immer wieder zu Verwechslungen und Irritationen führt. Über die Gründe für diese seltene Entwicklung sind sich viele Wissenschaftler selbst heute nicht einig. Als gesichert gilt bis jetzt eigentlich nur, dass die Verhaltensweisen des *homo ludens* und aller seiner Sub-Spezies für Weibchen scheinbar lebensfeindliche Züge besitzen – beziehungsweise, dass deren Assimilationstechniken bei weiblichen Exemplaren aus unbekannten Gründen kaum Wirkung zeigen.

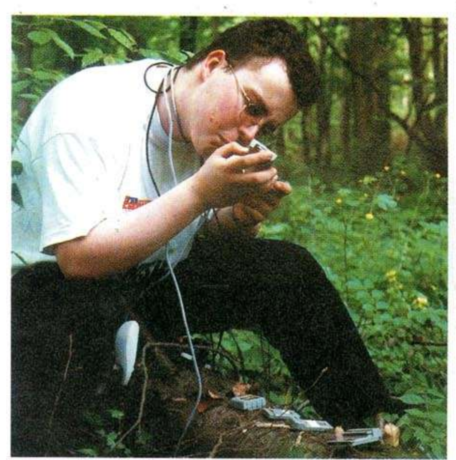
Weitere Forschungen nötig!

Nachdem wir nun einen nur recht bescheidenen Einblick in die ungeheure Artenvielfalt des *homo ludens* geworfen haben, nutzen wir den letzten Abschnitt, um einige weitverbreitete Meinungen über diese schutzlose Spezies zurechtzurücken.

Die allgemeine Auffassung, dass der *homo ludens* eine aggressive, ja gar gewalttätige Spezies sei, haben sich in meinen langjährigen Forschungen in keinster Weise bestätigt. Aggressive Handlungen gegenüber der Umwelt resultieren meist aus fehlerhaftem Verhalten von Fremd-Exemplaren innerhalb seiner Umgebung oder des zu forschen Vorgehens mancher Forscher während näherer Untersuchung der Spezies.

Auch hat sich das Vorurteil, dass die kognitiven Fähigkeiten der Spezies unterentwickelt seien, als falsch erwiesen. Einige anerkannte Tests haben erwiesen, dass das artspezifische Grölen innerhalb des Baus und die damit verbundene Bearbeitung der sogenannten "Konsole" - einem Gerät, dessen Sinn leider bis heute unergründet ist - zu keinerlei Schädigung der geistigen Fähigkeiten geführt hat. Einige, in Forscherkreisen eher belächelte Wissenschaftler vertreten sogar die Meinung, dass eben jener komische Apparat, an dem der *homo ludens* einen Großteil seiner Zeit verbringt, zur Steigerung der geistigen Fähigkeiten führt. Natürlich bleiben derartige Vermutungen rein spekulativ, solange Sinn und Zweck der Konsole nicht vollständig ergründet sind.

Ich hoffe, unser kleiner Ausflug ins Reich der Spieler hat Ihnen gefallen. Als weiterführende Literatur kann ich Ihnen mein Gesamtwerk "*Homo ludens* – Sinn des Daddelns" und die Studien-Arbeit meines Kollegen Prof. Dr. Bandicoot: "Leben um die Konsole" empfehlen. Abschließend wünsche ich Ihnen viel Erfolg bei Ihren weiteren Forschungsarbeiten. ■



Die meiste Zeit seiner (durch übermässigen Zuckergenuss stark verkürzten) Lebensspanne verbringt der gemeine Zocker damit, seltsame graue Kästchen zu sammeln. Nach genauerer Untersuchung verstaut er sie in seinem Bau.

Ihr bei uns

Wir brauchen frisches Blut!

Und damit meinen wir nicht etwa das Aussaugen hübscher Mädels bei Mondschein, sondern vielmehr Gast-Autoren für unsere monatliche "Leser schreiben für Leser"-Rubrik. Wenn ihr also auch einmal ein paar Tage in der chaotischen fun-Redaktion verbringen möchtet, euch gut ausdrücken könnt und vielleicht sogar schon ein originelles Thema im Hinterkopf habt – dann schreibt uns! Egal ob per e-Mail oder mit der guten, alten Post – wir freuen uns über jede Einsendung.

Und bloß keine Scheu – wir beißen schließlich nicht ... jedenfalls nicht fest!

Bewerbung erwünscht!

Wenn auch Ihr mal einen Tag in der funredaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

Redaktion ***fun generation***
Leser schreiben für Leser
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

Sonne, Wind & Mail-Chaos

"Rockzitate" – sagt euch das etwas? Nein? Dann geht es euch wie uns – zumindest bis vor einigen Tagen. Denn plötzlich brach aus heiterem Himmel das Mail-Inferno auf uns ein ... beziehungsweise auf den armen Simon, der von nun an plötzlich die dreifache Mail-Menge zu beantworten hatte. Ursprung dieses Übels war ein kleiner, unscheinbarer Kettenbrief ... abgeschickt von fun-Leserin StupidGirl80@aol.com. Die Gute möchte nämlich gerne wieder Zitate bekannter Rock-Grössen im Editorial – und hat deshalb prompt jeden jemals in der fun generation veröffentlichten Leser um Unterstützung gebeten! Das Ergebnis war ein arbeitsunfähiger Redakteur und jede Menge unbeantwortete Leserbriefe – falls ihr also auch unnötig lange auf eine Antwort gewartet habt, wisst ihr ja jetzt, an wen ihr euch zu wenden habt... *grins*
Ihr seht: fun-Leser – die tun was! Und jetzt viel Spass! *(sk)*

Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der Adresse:
fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Brief des Monats

Wir küren jede Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel ***Brief des Monats***. Zur Belohnung gibt's einen aktuellen Top-Titel – gebt deshalb immer euer Wunschsystem an. Diesen Monat gefiel uns der Brief des einsamen Squee am besten – seine (tröstende) Spiele-Überraschung ist schon unterwegs!

Zockerliebe

> HELFT MIR, BITTE! Ihr seit meine letzte Rettung - ich weiss nicht mehr weiter!
Aber am besten ist, ich erzähle erst einmal die komplette Story...
Also, alles begann vor ca. vier Monaten - ich war schwer krank und lag im Bett. Da ich als einsamer DC-Ritter den ganzen lieben langen Tag nix besseres zutun hatte als im Web herum zu surfen, ging ich in einen chatroom!
Nach ausgiebigem chat und noch ausgiebigerer Schilderung meines Leidens erblickte ich im gehen - ich hatte den "logoff"-Button schon gedrückt - (also diese "logoff"-Buttons sind ja so tückisch!!! Aber egal, weiter) einen Satz, der mich wie der Blitz traff.
Dieser Satz lautete "Squee, ich mag dich" ... so, und jetzt wurde es dramatisch - da ich ja schon den "logoff"-Button gedrückt hatte. Nun musste ich mich entscheiden: Sollte ich der Viag Interkom wirklich noch mehr Kohle in den Rachen schieben und in den chatroom zurückkehren?
Ich entschied mich für die Rückkehr (was ich bis heute nicht bereut habe!) – und auf meine Frage warum sie mich mag antwortete sie einfach "Weil du mir leid tust" ... dieser Satz hat mich tief im Herzen gerührt! (Anm. v. Kumpel: Sag mal, musst du immer so dick auftragen? Gib's doch zu - du warst einfach froh, dass dich überhaupt wer beachtet hat!) (Anm. v. Mir: Ach sei ruhig, du hast keine Ahnung!)
Daraus entwickelte sich ein Gespräch. Und am Ende beschlossen wir, uns wieder zutreffen. Daraus entwickelte sich dann eine ... sagen wir mal "gute Freundschaft". So weit, so gut – dummerweise kam am Ende des Monats die Online-Rechnung ... und diese Rechnug hatte es in sich! Ich musste dann erstmal einen Monat lang Pause machen, und in dieser Zeit haben wir uns aus den Augen verloren!
Ihre letzte E-mail ist vom 21.03.2000 (mhmm... jetzt komm ich mir vor wie bei "Bitte melde dich!"). Naja, seitdem haben wir uns nicht mehr wieder gesehen - und irgendwie habe ich etwas Hoffnung, dass sie das liest und sich wieder meldet!
(Anm. v. Kumpel: Sie das liest! Das glaubst du wohl selbst nicht! Oder hast du schon mal ein Mädchen gesehen, dass sich den Playb... äh .. eine fun generation kauft?)
Deshalb richte ich mich an euch! Bitte druckt diese Mail ab - sonst muss mich mein Kumpel bald in der örtlichen Nervenheilanstalt besuchen!
(Anm. v. Kumpel: Oh Mann, oh Mann, oh Mann - mit dir macht man was mit!)
Ach ja, die gesucht Person um die es sich handelt, heisst Tsunami! Also melde dich, bitte!!!
Gruss, Squee. <

held.in-ausbildung@de.dreamcast.com

<*Schnüff* - Selten hat uns das Schicksal eines Lesers derart berührt! Vielleicht sollten wir ein kleines Special starten: "Mit Dreamcast zur wahren Liebe" oder "Dank Sega frisch verlobt". Wär das was?
Wir drücken dir auf jeden Fall die Tasten – auch wenn es wirklich unwahrscheinlich ist, dass irgendein weibliches Zocker-Wesen die fun generation liest...
Dein mitfühlendes fun-Team! >

Mini-Maxi-san?

> Hi ***fun***-Redaktion!
Als tapferer und glücklicher Leser seit der ersten Ausgabe spare ich mir sämtliche Lobhudeleien.Ihr wisst ja wohl wie gut ihr seid. Bisher sah ich mich noch nie genötigt einen Brief an euch zu schreiben, doch als ich den Schwachfug von Maxi-san las, wurde es doch mal Zeit. Hier nun die Übersetzung:
"Konnichi wa" - "Guten Tag"
"Ohayou gozaimasu" – "Guten Morgen"
"Gomen nasai" (nicht kudasai!)" – "Verzeihung"
"Sayounara" – "Auf Wiedersehen"
"ogenki de" - "Alles in Ordnung".
Toll, nicht war? Ein wahrer Japanspezialist! Mit diesem Japanisch löst man ja wohl locker sämtliche jap.Rollenspiele...
Naja, wie auch immer ... noch viel Spass beim Zocken!
Euer treuer Fan und Japanischstudent ICKIS.<

se434sp@unidui.uni-duisburg.de

< Mhmm... viel hat der gute Maxi ja nicht zu sagen! Allerdings hat sein "Lerne-seit-zwei-Stunden-japanisch"-Brief in unserem Postfach gehörigen Wirbel verursacht – und ganz ehrlich: Auch wir hatten (wie beim Rest des Heftes auch) absolut keine Ahnung, was wir da eigentlich gerade abdrucken...
Leserbrief-Verantwortlicher Simon dachte natürlich sofort an die verschlüsselte Flirtmail eines gierigen fun-Groupies – irgendwann muss sich das akribische Beantworten ausschliesslich weiblicher Leserpost doch endlich einmal bezahlt machen!
fun-Veteran Daniel ging ähnliche Wege ... allerdings vermutete er hinter dem Decknamen Maxi-san einen geschickten Täschungsversuch seiner Internet-Romanze "StupidGirl80". Seitdem das schnuckelige Mail-Mädel nämlich zum ersten Mal aufgetaucht ist, trottet der liebestolle Hofer mit leerem Kopf und hängender Zunge durch die Redaktionshallen – wir hätten überhaupt keine Veränderung bemerkt, wenn Daniel eines Morgens nicht plötzlich mit hochrotem Kopf auf der Tastatur gelegen hätte ... ohne eine einzige Test-Zeile geschrieben zu haben.
Doch ganz egal wer wirklich hinter der Tarnung "Maxi-san" steckt, wir danken ihm jedenfalls für seinen nett gemeinten Brief ... und dem Rest der Leserschaft für das darauffolgende Mail-Bombardement! >

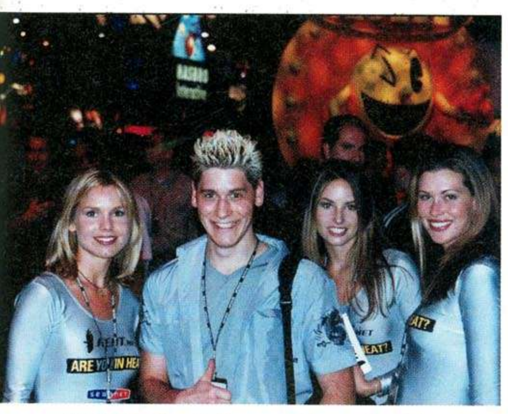
Weiblichen Zocker entdeckt!

> Hallo Allesamt!
Also, ich würde den Beitrag aus fun/06 von Maxi-san so übersetzen:
"Guten Tag" (heißt das nicht eigentlich "Konnichi wa"?)
"Guten Morgen!"
"Entschuldigung"
"Auf Wiedersehen"
Das letzte kenne ich nicht, ich kenne nur noch "ogenki desu ka?" ("wie geht's?").

Dewa, mata ne! (falls jetzt irgendwas falsch war, sorry, ich hatt bis jetzt nur 4 Japanischstunden...)
Bye, <

uta.laskowski1@de.dreamcast.com

< Auf Maxi-san sind wir ja schon eine Mail vorher eingegangen, aber nach einem Blick auf den Absender dieses Briefes konnten wir uns ein Kommentar einfach nicht verkneifen...
Denn mit dieser Mail der guten Uta haben wir doch tatsächlich ein schriftlicher Beweis für die Existenz einer bisher nur als "Hirngespinst" hormongesteuerter Zockerköpfe bekannten Spezies – Frauen am Joypad!
Da drängen sich in unseren drei Neandertaler-Gehirnen doch gleich ein paar Fragen auf: Bist du "echt", oder nur die billige Dreamarena-Kopie eines (ebenso einsamen wie shizophrenen) Dreamcast-Besitzers? Kann man dich anfassen? Zockst du wirklich? So richtige Spiele? Oder nur zielgruppengerechte Titel der Marke "Barbie geht stundenlang einkaufen - Vol. 3", "Virtual Hausputz" oder "Resident Evil: Knuddel-Version"? Stimmt es, dass weibliche Spieler ebenso "gut" spielen wie sie einparken? Wo haltet ihr euch die ganze Zeit über versteckt? Und mit welchen Balzrufen oder Ritualtänzen kann man euch rauslocken?
Antworten paarungswi .. äh .. schreibwilliger Exemplare bitte umgehend mit Pass- bzw. Aktfoto an die 100%ig diskrete fun redaktion – wahlweise per e-Mail (gierig@fun.lechz) oder per Post (Stichwort: Stich). Eure überhaupt-nicht-sexistische fun-Redaktion wartet auf jede Menge erbosten Briefe – danke! :) >



Das ist der Beweis: fun generation macht sexy! Während die drei süssen Mädels ihre fun sicher jeden Monat per Abo bekommen, hat das blonde Gift in der Mitte ganz offensichtlich noch keine einzige Zeile gelesen...

Erfahrungsberichte

> Hallo ***fun-Gen*** Team
Ihr seid gut (das war mein Lob).
Das hier wird der längste Brief meines Lebens und ich lasse alles raus was mich nervt und bedrückt...
Ihr könnt kürzen und machen solange sich die Aussage des Briefes nicht verändert ... und solange der Brief überhaupt abgedruckt wird!
(...)
Ich bin 19 aus der Schweiz, dort arbeite ich seit einigen Monaten in einem SoftwareStore - und bin seit kurzem Filialleiter. Ich hab also ein "bisschen" Erfahrung auf dem Gebiet!
1. Thema: Release-Dates aus Spielezeitschriften
Release-Listen traue ich schon seit Jahren nicht mehr. Ihr könnt da nichts für, das ist klar! Das sind die Hersteller und Vertriebe, die des öfteren falsche Daten angeben. Aber... in eurem letzten Mag sah ich bei 15 Titeln "Erhältlich ab sofort". Und dett stimmte nich. Woher habt ihr also diese Release-Termine? Etwa auch von Vertrieben? Oder auf gut Glück? Das Problem an der Sache ist nämlich folgendes: Die Kunden kaufen sich ein Mag, stürmen anschliessend meinen Laden und fragen nach *Tony Hawk 2* oder Code Veronica auf DC. Ich muss Ihnen dann erklären, dass die Spiele noch nicht erhältlich sind - und diese stellen uns dann als unfähigen und nicht aktuellen Laden hin. Thanx!
(...)(...)(...)
Ich denke das sind alles Themen, über die man jahrelang diskutieren könnte!
Das war also nur mein Statement.
(...)
Danke!

René Meier
jesusozon@hotmail.com

< Es gibt sie tatsächlich immer noch, die guten, alten Fachgeschäft-Geschichten!
Was allerdings nur die wenigsten wissen (und noch viel weniger interessiert) ist, dass Kollege Simon sich seine Videospieler-Sporen ebenfalls bei zwölfmonatigem Pflichtdienst an der Kasse verdient hat! Leider hat man ihn auf mannshohe Lara-Croft-Statuen, überwiegend männliche Kundschaft und (nicht zuletzt) den Reklamations-Klassiker "Hey, das Spiel war ja kopiergeschützt!" offensichtlich nur schlecht vorbereitet...
Von seinem Trauma hat sich der Gute leider nie so richtig erholt ... aber wir erfreuen uns immer wieder gerne an all den lustigen Geschichten, die er zwischen Elektroschock und Pillen-Pause zu erzählen hat!
Aber um zur Abwechslung auch mal auf dein Problem zu sprechen zu kommen: Wie du schon selbst erkannt hast, liegt das Problem der Release-Termine beim Publisher. Wir bekommen die Testversionen oft schon Wochen vor dem Erstverkaufstag und müssen uns deshalb leider fast gänzlich auf die angegebenen Daten verlassen – wenn sich hier dann in letzter Sekunde etwas verschiebt, können weder wir noch die Publisher etwas daran ändern. Dass du dadurch wütende Kunden in deinem Laden hast, tut uns aufrichtig leid – aber denk einfach einmal positiv: Du hast sie im Laden!
Natürlich wären wir kein "Dienstleister", wenn wir dir aus dieser Miesere nicht heraushelfen könnten! Also – als erstes besorgst du dir jede Menge aktuelle fun generations ... je mehr desto besser (auf Wunsch bekommst du von uns auch den speziellen "Lager-Kredit")! Jetzt drückst du jedem Release-geschädigten Kunden ein Exemplar davon in die Hand – die ungewohnte Kombination aus Kompetenz, heissen News und noch heisserem Cover wird ihn zuerst überraschen, dann verwirren und letzt-

Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Shor

Keine Sorge, das Mail wird gleich wieder schwachsinnig! Oder gewinnen nur hochintelektuelle Briefe den Monats-Preis?
Markus.Blum@de.heidelberg.com

Die X-Box wird sicher sehr oft abstürzen - vor allen vom Tisch!
Obwohl, da kann man endlich mal ´ne Cola drauf abstellen...
raziel@arcormail.de

Hey, warum war keine vollbusige Frau auf dem Cover? Wolltet ihr die Verkaufszahlen runterschrauben?
road.dogg@t-online.de

Was geht sonst so ab bei Euch? Ist schon wieder mal ´ne krasse Party gelaufen, die zensierte Fotos zur Folge hatte? Oder ist so was zu indiskret zu fragen?
mresch@frg.baynet.de

Hab ich mir doch gleich gedacht, das Ihr nur noch auf Schwachsinns-Mails antwortet!
jay.lie@de.dreamcast.com

Was ist denn ein Toom?
metty2001@gmx.de

Offensichtlich kennt Ihr den Unterschied zwischen ernstgemeinten Fragen und pubertärem Gesabber!
jani1.@lycosmail.com

LOL, wo findet man denn so kaputte Typen wie euren letzten Leser-für-Leser? Nicht zufällig Simons Bruder, oder?
mfrei.pray@t-online.de

Na fun ... habt ihr eure Rechner mit der "I love you"-eMail" zerschossen? Bestimmt!
Ihr als selbstbewusste Reds ... habt euch sicher gedacht "Welche Göre hab ich denn da schon wieder am Hals?" und die Mail angeklickt ... oder?
Norberto@web.de

Hab' ich nicht 'ne coole E-mail Adresse?
fun_generation@hotmail.com

Was steckt denn da in dem Schwerthalter auf eurem 06/00-Cover???
Sieht ja aus wie ein...
Tipe@aol.com



**Ist es ein Regenschirm? Der Wurm aus Resident Evil 3: Nemesis? Ein Kurzschwert der "Donna Vargas"-Edition? Doch nicht etwa...? Und falls ja, was hat dann der Metallhenkel dort zu suchen?
Wie auch immer ... die fun-Redaktion wäscht ihre Hände jedenfalls in Unschuld!**

Short Mail - Short Mail - Short Mail

Die BPjS indiziert ja Spiele, in denen du'n Teletabbie bist und Blumen gießen musst!
Tipe@aol.com

Wie war das - die fun generation 06/00 besitzt Hochglanzpapier? Heißt das, ich kann sie mir ins Bad hängen, anstatt eines teureren Spiegels? Wie wärs dann mal mit `nem Glasposter?
davidholy@gmx.de

Ich würde es toll finden, wenn meine Handynummer in eurem Mag stehen würde!
(Anm. d. Red.: Oh nein, das würdest du nicht...)
0175-5321532 via D1-Mail

Wie ihr sicherlich wisst, ist vor kurzem das Spiel zur RTL2-Daily Soap "Big Brother" erschienen.
Wie findet ihr das Spiel - und wird es vielleicht irgendwann auf einer Konsole erscheinen?
Patrick Möbius

Macht ihr vielleicht mal ein bisschen (Schleich-)Werbung für mich?
www.videospiele.x2.nu

Nun frage ich mich, wenn (indiziert) auf dem Index landet, warum landen dann nicht Spiele wie (indiziert) und (indiziert) auf dem Index? Nicht, dass ich das will, aber diese beiden games sind nun aber wirklich brutaler als (indiziert)!
heiner.kingkempers@de.dreamcast.com

endlich unwahrscheinlich fröhlich stimmen. Mit ein wenig Glück kannst du ihm in diesem Zustand sogar all die guten Ladenhüter andrehen ... ja, genau – die staubigen Dinger ganz hinten im Regal!
Du siehst: Mit fun zum Weltfrieden ... es könnte so einfach sein! >

Videospiel-Prediger?

> An die *fun*:
Man schreibt das Jahr 2000. Fast die ganze Welt wird vom Sony-Konzern beeinflußt. Fast die ganze Welt? Nein! Ein immer größer werdender Wiederstand formiert sich unter der Flagge des Sega-Wappens. Diese erfahrenen Kämpfer auf dem Gebiet der Videospiele lassen sich auch nicht durch einen scheinbar übermächtigen Feind oder durch gefälschte Mitteilungen aus der Ruhe bringen - denn sie wissen um ihre Stärke, die als blaue Spirale auf ihrem Werkzeug ("Dreamcast" genannt) trohnt ... und sie wissen auch um die Schwächen ihres Feindes - der sich selbst meist als Unverwundbar preist, dabei aber die Gutgläubigkeit der Massen nutzt, um sich selbst zu stärken!
Und immer weiter steigt die Zahl derer, die an die Verkündung der neuen Konsolengeneration glaubten, aber enttäuscht wurden, weil die Versprechungen nicht gehalten wurden.
Und immer größer wird die Zahl derer, die sich von ihrem alten Gebieter abwenden und sich dem Wiederstand anschließen, weil dieser nicht gegen seine Interessen arbeitet, sondern eben jene zu fördern versucht!
Wehe euch, die ihr mit verschlossenen Augen und Ohren durch die Welt lauft und euch dabei von einer Propaganda-Maschinerie ins Boxhorn jagen läßt. Ihr werdet keine Erfüllung finden!
Wehe euch, die ihr die Berufung habt, denen, die nicht das Wissen haben, das Rechte mitzuteilen, aber es nicht tut.
Man wird an euch zweifeln!
So habet keine Angst, ihr Kämpfer des Wiederstandes, vor der angeblichen Prophezeihung des neuen Zeitalters.Ihr werdet erstärkt aus dem Duell der Konsolen hervorgehen und die, welche euch vorher verhöhnt und verspottet haben, nur noch bedauern.
Halleluja!
Der Wiederstand <

PatKohlhaas@aol.com

< Oookay... hier scheint jemand ganz eindeutig den Sinn und Zweck des Wortes "Multimformatmagazin" nicht so recht verstanden zu haben...
Lieber "Wiederstand": Wenn uns Sony, Sega, Nintendo oder gar Atari regelmässig herrenlose Geldköfferchen vor die Redaktions-Tür gelegt hätten, würde unser Alltag wahrscheinlich ein bisschen anders aussehen ... nehmen wir zum Beispiel Kollege Daniel: Würde er wohl einmal die Woche mit den Jungs vom ADAC tanzen gehen, wenn er genügend Geld hätte, um seine Schrauben-Schaukel standesgemäss im Hinterhof zu bestatten?
Würde Frischling Simon noch immer denken, dass er aus "betriebswirtschaftlichen" und "arbeitsrechtlichen" Gründen nicht mehr als das reguläre Arbeitslosengeld verdienen darf ... und sich deshalb regelmässig vom Pizzaboten auslachen lassen?
Oder würde fun-Chef & Termin-Teufel Robert in seiner Mittagspause gelangweilten Studenten (für eine Handvoll Körner) den Schlangentanz lehren? Du kannst also beruhigt weiterzocken und unseren Wertungen vertrauen - wir danken dir für diesen flüchtigen Einblick in deine Welt... >

fun forum

Neben den normalen Zuschriften könnt ihr es im fun-Forum einmal so richtig krachen lassen und schreiben, was euch an Spielen, Publishern oder der Videospiel-Szene nicht passt – alles natürlich ohne Maulkorb oder Zensur (sinnlose Polemik könnt ihr euch allerdings sparen!).

Er hasst es! Ich hasse es!

Ich habe gerade auf Arte einen Bericht über Videospiele gesehen. Selten habe ich einen so einseitigen diletantischen Bericht erlebt - jeder Killerschüler in den USA oder in Germany hat diesem Bericht zufolge wegen Duum oder Resident Evil getötet. Magdeburg ist nur kriminell, da dort Duke gespielt wird, Lara wird nur von dominanten Männerzockern gesteuert - und da wir Command & Conquer auf der Konsole haben, stimmen wir Panzerverkäufen in die Türkei zu...
Und wir schießen, schießen, schießen, schießen im Sauseschritt, und bring den Horror mit, von unsrem Höllentrip!
Bei solchen Aussagen erwartet man direkt danach eine Reportage über spontane menschliche Selbstentzündung, Kälber die Eier legen und sexuellen Mißbrauch durch Aliens.
Denn wenn ein zehnjähriges Kind täglich sechs Stunden vor der PSX zockt und irgendwann einmal `nen Schaden hat - ist doch klar - liegt natürlich einzig und alleine am brutalen Spiel!
Die an den Bericht anschließende Diskusion war natürlich vom (angeblich neutralen) Diskussionsleiter total einseitig geführt, also seid froh, falls ihr diese Sendung verpasst habt!
Sorry, ich mußte meine Wut einfach mal loswerden, ich lauf sonst Amok. Ooops, ich mache besser mal mein Wolfenkiesel 3D aus....
Harr, harr, harr.....
freddyleist@gmx.de

Handy-Terror!

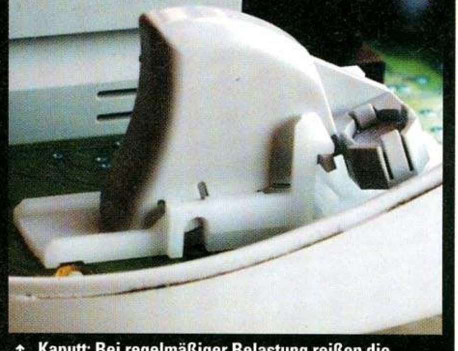
Gruss an alle fg-Leser!
Schön, wenn ihr neidisch seid, weil ICH abgedruckt werde und nicht IHR, aber eure antipathischen Mails machen mir ständig den Akku leer! Vielleicht solltet ihr das nächste Mal meine Adresse abdrucken – dann können die agressiveren Leser persönlich längs kommen und mich mit Molotows totschmeissen...
Es ist doch immer wieder schön zu sehen, wie irgendwelche Typen sich zum Geldausgeben verleiten lassen. Alleine gestern Abend hab ich 42 Mails gekriegt ... aber es gibt auch Ausnahmen: Mit einem hab ich seit der ersten Mail'n paar nette Worte gewechselt. Gruss an Ecki! An dieser Stelle auch einen an Zuggy – ein weiterer Gleichgesinnter, der KEINEN Mist schreibt! Handynummer ist der Redaktion mehr als bekannt

Ich sexistisch?

(...) Wie wärs damit: Für jede 95% Prozentwertung erhält das Spiel ein nacktes Mädel als Prädikat!
Folgen:
Talk1: Krass, hey Mann laber kein Scheiß, dem Spiel ist gut, das hat nackte Jenny Mc Carthey bekommen.
Talk2: Alter vergiß es, dem ist besser das hat nackte Pamela Anderson!
(...) Damit macht ihr Schlagzeilen! Aber aufgepasst: Ich hab ein Patent!
davidholy@gmx.de



↑ Originalzustand: Ein funktionstüchtiger Analogknopf ist mit zwei Plastiknasen in der Aufhängung verankert.



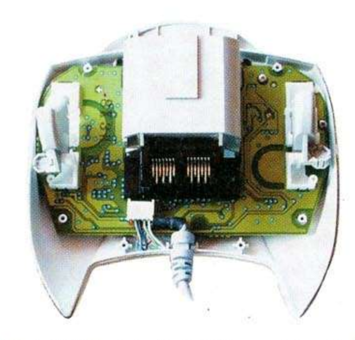
↑ Kaputt: Bei regelmäßiger Belastung reißen die Plastiknasen ab und der Analogknopf löst sich aus der Aufhängung.

Joypad-Restaurator

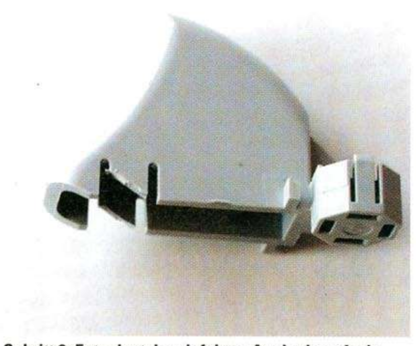
Kein Accessoire eurer Spielehardware ist ähnlichen Belastungen ausgesetzt wie das Joypad: Beim Drift in der Kurve zerren die Spieler am Analogstick, im Kreuzfeuer wird auf den Buttons herumgehämmert und beim "Game Over" fliegt das Steuerelement unter Wutgeschrei gegen die nächste Wand. Doch auch bei sachgemäßer Behandlung entpuppen sich Schwachstellen in der Hardware, die den Spieler eine Stange Geld kosten: Beim Dreamcast-Pad geben die beiden Analogknöpfe als erstes den Geist auf, lassen sich aber im Gegensatz zu den Analogelementen anderer Pads leicht reparieren. Schuld an dem Übel sind zwei Plastiknasen am Knopf, die (für den Spieler nicht sichtbar) die Taste in korrekter Position halten: Brechen sie ab, verkeilt sich der Knopf im Joypad-Gehäuse. Damit ist das Pad für Rasereien unbrauchbar und verwehrt in anderen Spielen (z.B. *Chu-Chu Rocket*) sowie der Dreamarena den Zugriff auf Untermenüs - Ein Fall für den Mülleimer? Keineswegs, denn mit fun repariert ihr defekte Analogknöpfe und spart damit 60 Mark für ein neues Pad. Nach der Reparatur geht der Analogknopf zwar etwas strenger als im Neuzustand, ist jedoch voll funktionstüchtig.

Sparsame Spieler basteln in fünf Minuten eine Führungsschiene: Als Material benötig ihr Heiß- oder Sekundenkleber sowie den durchsichtigen Deckel einer CD-Hülle. Für die Montage besorgt ihr euch einen kleinen Kreuzschraubenzieher (für das Pad-Gehäuse) sowie ein Stück feines Schleifpapier.

Bevor ihr mit der Reparatur beginnt, zieht ihr das Pad-Kabel aus dem Dreamcast und entfernt VM sowie Vibration-Pack. Löst mit dem Kreuzschraubenzieher die sechs Schrauben an der Unterseite des Dreamcastpads und öffnet das Gehäuse (Schritt 1). Im Inneren findet ihr die Pad-Platine mit zwei weißen Plastikaufhängungen für die Analogknöpfe. Schüttelt die angebrochenen Plastiknasen aus dem Pad und entnehmt den defekten Analogknopf (Schritt 2): Passt auf, dass euch dabei nicht die Spannungsfeder verloren geht! Brecht nun zwei Plastikstücke (ca. 1 x 0,5 cm) aus dem geriffelten Rand an Ober- und Unterkante des CD-Deckels (Schritt 3). Mit dem Kleber pappt ihr die beiden Plastikstücke an den geriffelten Seiten zusammen (Schritt 4). Es ergibt sich ein Plastikstück der selben Größe mit doppelter Dicke. Dieses klebt ihr nun an den kleinen Posten an der Knopfaufhängung (Schritt 5). Dabei darf nur in Richtung VM-Slot etwas Plastik über die Postenkante ragen (Schritt 6). Habt ihr alles richtig gemacht, kann der Analogknopf nun nicht mehr nach hinten aus der Aufhängung rutschen. Lasst den Knopf samt Feder in der Aufhängung einschnappen (Schritt 7) und schließt zur Probe das Pad-Gehäuse: Falls beim Druck auf den Knopf Widerstand auftritt, könnt ihr nun die Analogtaste mit dem Schleifpapier an den Kontakten zur Führungsschiene abrunden. Schraubt das Pad wieder zusammen und der Analogknopf ist repariert. ■ *(oe)*



Schritt 1: Öffnet das Pad-Gehäuse mit dem Schraubenzieher und legt es vor Euch auf den Tisch.



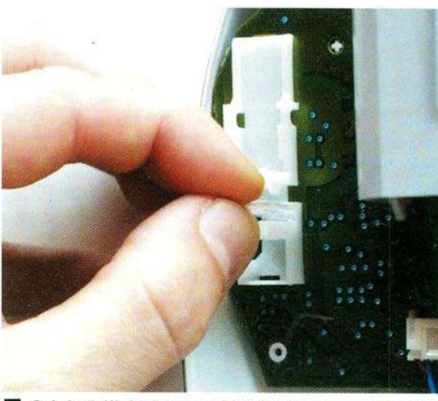
Schritt 2: Entnehmt den defekten Analogknopf mit den abgebrochenen Plastiknasen.



Schritt 3: Brecht zwei Plastikstücke von ca. 1 x 0,5 cm aus dem CD-Deckel.



Schritt 4: Klebt die beiden Plastikstücke mit den glatten Seiten nach außen aufeinander.



Schritt 5: Klebt das neue Plastikstück an den Pfosten der Analogknopf-Aufhängung.



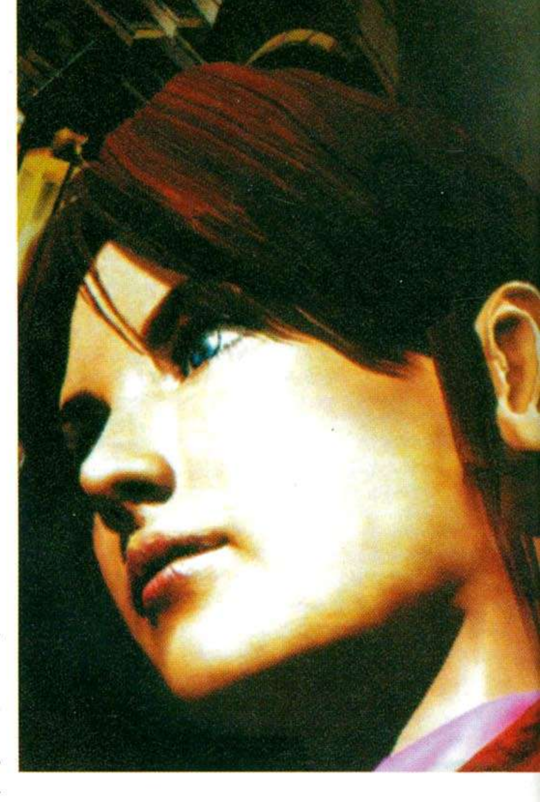
Schritt 6: Beim Ankleben an den Plastikpfosten darf nur in Richtung des VM-Slots etwas Plastik überstehen.



Schritt 7: Lasst den Analogknopf samt Feder einrasten und schließt das Pad-Gehäuse.

Checkliste für Joypad-Mechaniker

- ❍ Heiß- oder Sekundenkleber
- ❍ kleiner Kreuzschraubenzieher
- ❍ alte CD-Hülle
- ❍ feines Schleifpapier



Resident Evil CODE: Veronica



Teil 2: Der komplette Insel-Guide – garantiert ohne Story-Spoiler!

Auf zu neuen Zombie-Ufern! Während ihr im letzten Teil unserer Resident Evil CODE: Veronica-Lösung mit Claire von der zombieverseuchten Umbrella-Insel entkommen seid, führen wir euch diesmal durch die Kälte der Dreamcast-Antarktis. Da wir euch die spannende Story natürlich nicht verderben möchten, findet ihr in unserer Lösung keinerlei handlungsrelevante Informationen – um ganz sicher zu gehen, haben wir für jede Zwischensequenz ein "[cutscene]" eingesetzt.
Unsere Lösung beginnt mit dem Einlegen von CD2, allerdings können wir aus Platzgründen leider nicht auf den Fundort jedes einzelnen Munitionspäckchens oder Heilsprays eingehen – deshalb untersucht jeden Raum bis in die letzte Polygon-Ecke (auch wenn in unserem Text nichts von herumliegenden Items steht). In diesem Sinne, frohe Jagd! (sk)

Harte Landung...

[cutscene] Folgt dem Pfad nach rechts und geht die kleine Leiter hinunter – hier öffnet ihr die erste Tür auf der rechten Seite. Begebt euch hier nun in den hinteren, rechten Bereich [cutscene] und erledigt alle herumirrenden Zombies. Anschließend lest ihr die blaue Akte, nehmt die **Karte** von der Wand (hängt zwischen den zwei Betten) und steckt vor dem Hinausgehen noch das herumliegende **Farbband** ein.
Geht die Treppe nach unten, hier durchquert ihr den Raum mit den Riesen-Motten und folgt dem Gang geradeaus bis zu einem Speicherraum. Sammelt alle herumliegenden Goodies, die **Farbbänder** und Alfreds Notiz ein und verstaut alle unnötigen Gegenstände in der Item-Box. Verschiebt nun den Schrank im hinteren Bereich, um einen Geheimgang freizulegen und öffnet dann die Schließfächer. [cutscene] Lest den **Brief des Butlers** und verlasst den Speicherraum. Durch die große Doppel-Tür gelangt ihr zu einer riesigen Maschinenhalle – falls euch die Motten auf dem Weg dorthin erwischen, könnt ihr eure Vergiftung mit den blauen Pflanzen vor der Tür heilen.

Maschinenhalle

Ihr trefft auf drei Zombies, die ihr jedoch schnell erledigt haben solltet. Sucht nun die Tür mit der Markierung "Weapon" und öffnet sie – dahinter macht ihr schnell die zwei herumtorkelnden Zombies kalt und schnappt euch den **Schlüssel**. Eine der am Boden liegenden Leichen hat einen **Detonator** bei sich, den ihr beim Schlitz am Safe des kleinen Nebenraumes verwenden solltet. Bevor ihr den Raum wieder verlasst, solltet ihr euch noch mit dem schlagkräftigen **Sturmgewehr** aus einem der grünen Schließfächer ausrüsten.
Verlasst den Raum wieder und betretet die Tür mit der Aufschrift "B.O.W." – hier warten schon zwei eklige Säure-Spinnen auf euren Besuch. Durchquert den Raum und sammelt am hinteren Ende den **B.O.W.-Strichcode** ein – den klebt ihr in der Maschinenhalle an die Kiste, die auf dem Förderband steht. Geht nun die kleine Treppe hoch und benutzt den kleinen Schlüssel aus dem "Weapon"-Raum, um die verschlossene Tür zu öffnen (den nutzlosen Schlüssel könnt ihr anschließend wegwerfen). Klettert nach oben und schaut euch die Gas-Leitungen genauer an – hier müsst ihr später das 4-kantige Drehrad einsetzen.
Da ihr das aber noch nicht habt, geht ihr vorerst durch die nächste Tür in einen vereisten Raum. Die hier anwesenden Zombies habt ihr schnell erledigt, anschließend drückt den kleinen, blau leuchtenden Knopf unter der Metall-Plattform. Sobald ihr ihn betätigt habt, wird der Strom im kompletten Gebäude wieder eingeschaltet. In der Maschinenhalle wird dadurch das Förderband aktiviert, deshalb begebt euch dorthin und legt den Hebel um. [cutscene]
Folgt der Kiste in den "B.O.W."-Raum und greift euch die **Gasmaske** hinter der Glasscheibe, nun solltet ihr zurück in den Speicherraum gehen, wo ihr den kleinen, roten Knopf im Schließfach betätigt. Nach zwei weiteren kleinen [cutscene] schnappt ihr den herumstehenden **Blumentopf** und untersucht ihn eingehender im Inventory-Modus – ihr findet einen weiteren **Schlüssel**.

Zurück zum Flieger

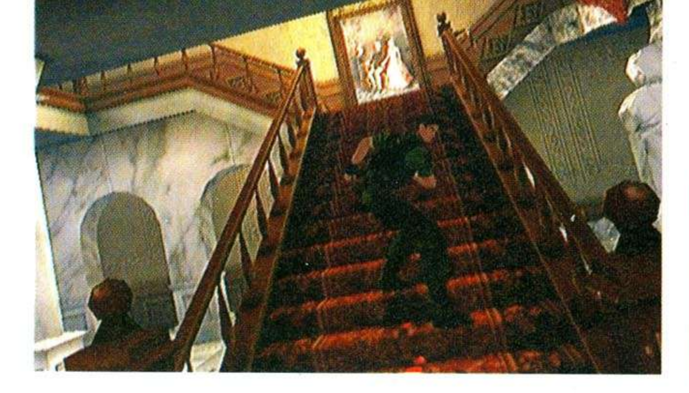
Mit dem soeben erhaltenen Schlüssel lässt sich die Tür hinter der Absturzstelle öffnen (den nutzlosen Schlüssel könnt ihr danach wegwerfen), hier findet ihr das **8-kantige Drehrad**.[cutscene]
Nun geht's wieder die Leiter runter, durch die große Doppel-Tür und in den linken Raum. Den Zombie hinter dem Gitter solltet ihr weitestgehend ignorieren und stattdessen lieber die hintere Ecke des Raumes untersuchen. Mit der hier stehenden Schleifmaschine könnt ihr das 8-kantige Drehrad in ein **4-kantiges Drehrad** verwandeln, mit dem sich das ausströmende Gas abstellen lässt.

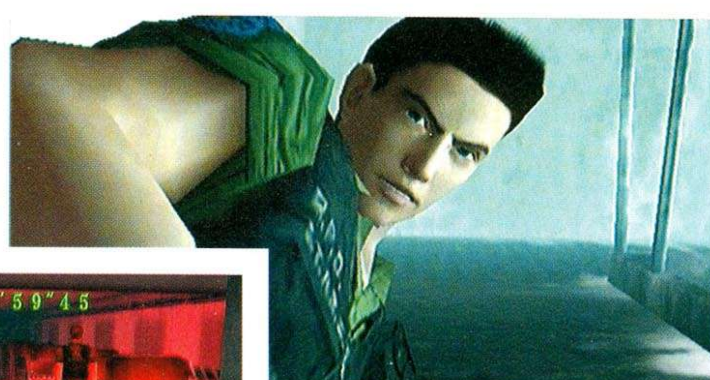
Eissturm

Nach der folgenden [cutscene] solltet ihr als erstes wieder zurück in den Speicherraum gehen und euch mit einer schlagkräftigen Waffe ausrüsten (hinzu kommt dann noch das **Jagdgewehr**, das Alfred fallen gelassen hat). Lasst das Feuerzeug und alle anderen unnötigen Gegenstände unbedingt in der Item-Box – Chris kann sie später gut gebrauchen!
Anschließend begebt ihr euch wieder zurück zu Steve. [cutscene]
Haltet von dem Gummi-Mutanten Abstand und stellt euch in einer der vier Ecken auf, damit er euch nicht so leicht von der Plattform schleudern kann. Zielt mit Alfreds Jagdgewehr auf sein pulsierendes Herz und wechselt sofort den Standort, falls er euch zu nahe kommt. Nach vier direkten Treffern mutiert er und ihr solltet auf eine andere Waffe umstellen. Behaltet eure Taktik jedoch bei und feuert solange aus einer der Ecken auf ihn, bis er endlich erledigt ist. [cutscene]

Wiedersehen mit Chris

Ihr spielt jetzt mit Chris Redfield. [cutscene] Ihr landet direkt an einem Speicherraum, hier könnt ihr auch gleich euer erstes **Farbband** finden. Sucht euch nun eine schlagkräftige Waffe aus dem Inventar heraus (speichern nicht vergessen!) und verlasst die Katakomben durch die Tür. [cutscene]
Verwendet Explosions-Pfeile (falls noch verfügbar) oder eine andere hochkarätige Waffe, um dem Riesenwurm endgültig den Garaus zu machen. Habt ihr das geschafft, erhaltet ihr von Rodrigo das Feuerzeug. [cutscene] Mit diesem **Feuerzeug** könnt ihr nun ein bisschen zündeln gehen: Benutzt es an der Statue, die im Speicherraum in die Wand gemeißelt ist – und nach einer kleinen [cutscene] könnt ihr die **MPs** aus der kleinen Vertiefung an euch nehmen. Geht nun den Weg durch die Katakom-







ben weiter und steigt in den Lift – dieser bringt euch ein Stockwerk nach oben in die Garage der Militär-Basis.

Garage

Seit Claires letztem Besuch haben sich hier (natürlich!) wieder ein paar gierige Untote breitgemacht, die für zombieversierte Schützen mittlerweile jedoch wirklich kein Problem mehr darstellen sollten... Im Anschluss an dieses kleine Gemetzel verlasst ihr die Garage durch die Doppel-Tür und drückt den roten Knopf am hinteren Ende des herumstehenden Panzers. Ein Lift erscheint, den ihr auch sofort benutzen solltet.

Folgt dem Gang und sammelt auf dem Weg alle herumliegenden Goodies ein, hinter der nächsten Tür befindet sich ein Savepoint, in dem ihr zusätzliche Items und **Farbbänder** einsammeln könnt. Nun ist es wieder einmal Zeit für ein kleines Rätsel, deshalb sucht den seltsamen Schrank in der Ecke auf und öffnet die Schubladen in der Reihenfolge: Rot, Grün und Blau. Die vierte Schublade öffnet sich und ihr erhaltet die **goldenen Pistolen**, die ihr jedoch nicht benutzen könnt und deshalb sofort in der Item-Box verstauen solltet.

Verlasst den Speicherraum wieder und folgt dem Gang zur Halle, wo ihr die **Batterie** für den gelben Hydraulik-Lift in der Garage findet. Bevor ihr diese jedoch einsetzen könnt, greifen euch zwei Spinnen an. Macht mit ihnen kurzen Prozess und fahrt mit dem Aufzug zurück zur Garage. Mit dem so aktivierten Lift könnt ihr bis zur Brüstung hochfahren, wo ihr einen **Lagerraum-Schlüssel** und eine weitere Akte findet. [cutscene]

Umbrella-Labor

Verlasst den Raum durch die braune Tür [cutscene] und folgt dem Gang. Beseitigt ein paar herumtorkelnde Zombies und greift euch (ganz wichtig!) den **Rucksack**, der euer Inventar auf zehn Slots erweitert. Benutzt den Lift, um auf Level B1F zu fahren, sammelt die **Farbbänder** ein und nehmt die **Schrotflinte** von ihrer Halterung. [cutscene] Geht unter der Treppe hindurch bis ins Wasser, erledigt den einsamen Zombie und klettert auf der anderen Seite die Metalleiter hoch. Ihr befindet euch nun ganz in der Nähe eines bekannten Speicherraums, sichert deshalb kurz das Spiel und geht wieder über die Treppe zurück. Nachdem ihr die Tür neben der Schrotflinten-Halterung geöffnet habt, befindet ihr euch im unteren Trakt des Umbrella-Labors, geht nach oben und aktiviert das Kontrollpult. Eine der Glasröhren wird nun zu Boden gelassen und ihr könnt etwas Munition vom Dach der Röhre aufsammeln. Geht jetzt geradeaus durch die Tür und schnurstracks durch die folgenden Räume, bis ihr in einem zerstörten Labor-Raum angelangt seid. Hier nehmt ihr die herumliegenden Goodies und einen **kleinen Schlüssel** mit. Damit könnt ihr den Kühlschrank öffnen, den ihr nun auf "128" einstellt. Dadurch verfärbt sich die darinstehende **Chemikalie** blau und ihr könnt sie mitnehmen.

Klappert erst jetzt die einzelnen Räume ab und nehmt den Türknopf aus einem der vorherigen Zimmer mit [cutscene] – die heranstürmenden Mutanten begrüßt ihr am besten mit der Schrotflinte. Damit ihr den Labortrakt wieder verlassen könnt, müsst ihr die Schrotflinte in ihre Halterung zurücklegen, erst dann kommt die Treppe wieder herunter. Fahrt mit dem Lift auf Level 2F.

Dort angekommen erledigt ihr schnell die angreifenden Zombies und geht durch die braune Tür ins Laboratorium (achtet auf die Wach-Kameras). Folgt dem Wegverlauf und benutzt den Türknopf, um einen weiteren Gang zu öffnen. Hier findet ihr auf der rechten Seite ein kleines **Panzer-Modell**, das ihr (wieder zurück auf Level 1F) mit dem Basis-Modell kombiniert, damit sich eines der Gemälde bewegt und neben einer weiteren Notiz einen wichtigen **Schlüssel** freigibt. Schnappt euch beide Items und verlasst das Stockwerk wieder Richtung Labor.

Eingangshalle:

Nach der folgenden [cutscene] müsst ihr euch gegen eine freigelassene Umbrella-Mutation verteidigen – fünf bis sechs ordentliche Treffer mit der Schrotflinte sollten allerdings genügen, um dem Biest Manieren beizubringen. Geht nun den Weg zurück bis zu der grossen Halle, wo ihr zum ersten Mal von den Hunter-Mutationen angegriffen wurdet – hier befindet sich ein Lastenaufzug, den ihr mit dem soeben gefundenen Schlüssel aktivieren könnt. Benutzt ihn, um nach oben zu fahren. Verschiebt die Kisten so, dass ihr an die explosiven Pfeile herankommt und verlasst den Raum anschließend durch das Loch in der Wand.

Öffnet die braune Tür und erledigt alle anwesenden Zombies, geht dann durch ein weiteres Loch in der Wand und öffnet die dahinterliegende Holztür. Haltet euch nun links und erledigt auf eurem Weg den herumkriechenden Zombie. Dann geht es durch die offene Stelle im Zaun und die Leiter hinunter – hier solltet ihr als erstes den Schalter betätigen. [cutscene]

Bevor ihr den Vorsprung hinunter klettert, solltet ihr den darunterliegenden Maschinenraum von Umbrella-Zombies säubern. Erst dann steigt ihr die kleine Treppe hinauf und öffnet die Tür. Den hier hierumspringenden Mutanten habt ihr schnell beseitigt, danach geht es gleich weiter durch die nächste Tür. Hinter der folgenden Ecke findet ihr eine **seltsame Substanz**, die ihr mit der blauen Substanz aus dem Labor-Kühlschrank kombinieren solltet – heraus kommt eine dritte, **ätzende Substanz**. Öffnet die Schublade des Tisches, um eurer Pistole ein nützliches Upgrade zu verpassen.

Unterwasser-Labor:

Begebt euch nun Richtung Vorhof (dort, wo bis vor kurzem noch der Riesenwurm sein "Quartier" aufgeschlagen hatte) und fahrt mit dem Warenlift nach unten. Ihr befindet euch nun in einem weiteren Speicherraum, sichert das Spiel und geht durch die Ausgangs-Tür. Macht den herumstreundenden Mutanten kalt und fahrt mit dem Lift in der Ecke nach oben – wenn ihr nun dem Gang weiter folgt und die Metallbrücke überquert, landet ihr in einem Raum, in dem ihr den Öldruck einstellen könnt. Betätigt hier die Knöpfe in der Reihenfolge: Viermal Knopf 3, einmal Knopf 10, einmal Knopf 3 und abschließend einmal Knopf 5. Jetzt wird die komplette Insel wieder mit Strom versorgt - und ihr solltet den Raum schnellstens verlassen... Lauft über die







Brücke und betätigt den Hebel, damit die Brücke nach unten geschwenkt wird. Fahrt anschließend mit dem Lift nach unten und überquert die Brücke ein zweites Mal, um ins Unterwasser-Labor zu gelangen. Auch hier haben sich wieder einige Zombies breitgemacht, die allerdings schnell erledigt sind. Öffnet die parallel liegende Tür und schnappt euch die **drei Medaillons**, die Kollegin Claire vorher hier platziert hat – jetzt lauft ihr wieder zurück zum Vorhof und ein weiteres Mal durch die große Doppeltür.

Kanalisation:

Betretet die letzte Tür rechts und kämpft euch euren Weg bis zum Gang mit der im Boden versenkten Leiter frei – hier steigt ihr hinunter und durchquert den Raum, bis ihr am Lift angelangt seid. Fahrt auf Level 1F und geht nach rechts in die kleine Gallerie (Speicherpunkt), platziert hier die drei Medaillons an den dafür vorgesehenen Stellen an der Wand. Nachdem ihr nun noch den Schalter betätigt habt, wird das Modell der Basis zur Seite gerückt und ihr könnt durch die Leiter darunter ein Stockwerk tiefer gelangen.
Erledigt die zwei hier herumwuselnden Ekel-Spinnen und sucht eine weitere Leiter am Ende des Ganges. Geht hinunter und folgt dem Gang, bis euch eine [cutscene] unterbricht.
Solange ihr nicht ins Wasser spaziert, seid ihr auch nicht in Gefahr – sobald ihr euch jedoch zu nahe an die Umbrella-Kreatur heranwagt, attakiert sie euch mit Stromstößen. Ihr könnt entweder aggressiv vorgehen – und dem garstigen Biest eins über die Polygon-Rübe ziehen ... oder euch defensiv verhalten und flink zu dem **blauen Schild** in der Mitte des Wassers rennen. Wie auch immer: Sobald ihr dort angekommen seid, steckt ihr das nützliche Item ein, verwendet es mit der ätzenden Säure (so erhaltet ihr einen weiteren **Schlüssel**) und verlasst die Kanalisation wieder. Dieser Schlüssel öffnet die große Tür neben dem Speicherraum (dort, wo die beiden Spinnen herumgetippelt sind) und ihr könnt euch endlich von der Insel verdrücken. [cutscene]

Antarktis:

[cutscene] Verlasst den Hangar und geht durch die Tür. Feuert solange auf die herumirrenden Tentakel, bis sie sich nicht mehr bewegen und klettert dann die Leiter sowie die Treppe hinunter. Im Speicherraum angekommen benutzt ihr den Schlüssel mit dem Schrank an der rechten Wand – hier findet ihr einen **Puzzle-Würfel**, ein **Farbband** und Alfreds Tagebuch. Holt euch den Feuerlöscher aus der Item-Box und verlasst den Raum wieder.
Jetzt geht es wieder ein Stockwerk höher und durch die Doppel-Tür, anschließend nach rechts in den Raum mit den Gasleitungen. Nehmt das 4-kantige Drehrad an euch. Verlasst nun den Raum und geht durch die Tür direkt gegenüber (Vorsicht Zombies!) – hier erledigt ihr alle anwesenden Untoten und schnappt euch den **Koffer**. Bringt ihn zum Speicherraum und legt ihn in die Item-Box, speichert das Spiel und geht zurück in den gefrorenen Abschnitt des Maschinenraums. Klettert über die zerstörte Stelle und öffnet die Tür. [cutscene] Macht mit der Mutation kurzen Prozess und geht anschließend durch die Doppel-Tür. Hier drückt ihr den Knopf gegenüber des Wassertanks, damit ein Fass nach oben transportiert wird. Benutzt den Feuerlöscher mit diesem Fass und er wird wieder aufgefüllt. Mit dem gefüllten Feuerlöscher fahrt ihr nun mit dem Lift nach unten – jetzt könnt ihr das Feuer löschen, das euren Weg blockiert. Auf dem Förderband liegt der Colt, den könnt ihr jetzt endlich einstecken.
Jetzt immer dem Pfad folgen, bis ihr an dem Safe angelangt seid, den Claire mit dem Detonator präpariert hat. Zündet diesen mit dem Feuerzeug an und nehmt die freigelegten Goodies an euch. Nun geht es den ganzen Weg wieder zurück und durch die Doppeltür. Hier haltet ihr euch links und lauft durch die erste Tür in einen Speicherraum. Benutzt das 4-kantige Drehrad an der Maschine gegenüber der Item-Box – so schaltet ihr die Sicherung ein und könnt anschließend den Strom-Schalter betätigen. Das komplette Gebäude wird nun mit Energie versorgt. Sammelt die herumliegenden Items ein und sichert das Spiel.

Déjà-Vu?

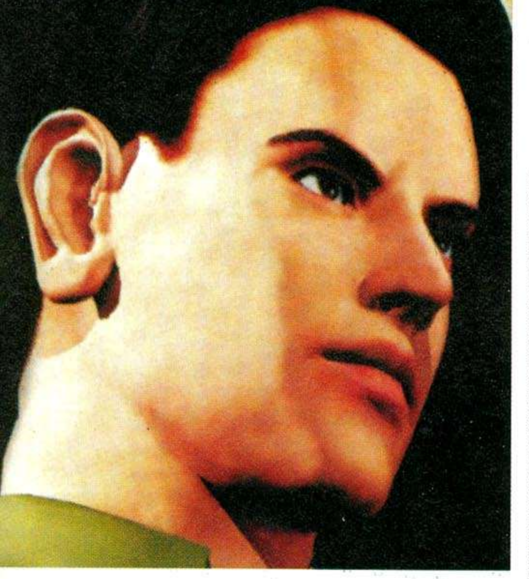
Sobald ihr den Raum verlasst, kommt euch eine Handvoll Untoter entgegen, denen ihr schnellstens das virtuelle Lebenslicht ausblasen solltet – danach folgt ihr dem Gang und betretet die nächste Tür links (na, kommt euch nichts bekannt vor?). Schiebt die Figur über die Risse im Boden und die Platten brechen ein, jetzt könnt ihr den Inhalt des Kruges näher betrachten. Folgt dem Gang bis ihr vor dem Tigerkopf steht, von dem ihr euch das **blaue** Auge kurz "ausleiht". Der Kopf dreht sich und ihr erhaltet ein **8-kantiges Adapter-Stück** für das Drehrad. Sobald ihr das Auge wieder zurückgesteckt und stattdessen das **rote** genommen habt, gelangt ihr an Colt-Patronen. Bringt alle unnützen Items nun zum Speicherraum und legt sie in eine Item-Box.

Herrenhaus

Im roten Gang könnt ihr über einen Lift nach unten gelangen, hier wartet ein Raum voller Krabbeltiere. Sammelt den **Libellen-Flügel** vom Boden auf und folgt dann dem linken Gang.
Auch hier warten wieder Zombies auf euch, nach deren Ausschalten ihr euch um den Untersuchungs-Bericht kümmert, der auf dem Tisch liegt. Schaut durch die Röhre und verlasst den Raum wieder. Dieses Mal wählt ihr den rechten Gang und geht durch die Tür an seinem Ende. Hier findet ihr den Alexia Virus-Bericht. Anschließend geht ihr die Treppen hoch zum rechten Podium und benutzt hier den Puzzle-Würfel im Inventory-Modus. Merkt euch die Symbol-Frequenz und gebt diese im Computer ein, damit sich eine der Schubladen öffnet. Sobald ihr den Puzzle-Würfel hier hineingelegt habt, unterbricht euch eine weitere [cutscene], an deren Ende ihr Alfred den **Ring** von der Hand nehmt und ihn im Inventory-Modus untersucht. So erhaltet ihr den **blauen Stein**. Nachdem ihr mit dem Lift zurück Richtung Speicherraum gegangen seid, solltet ihr durch die rechte Tür nach draußen zum Kinder-Karussell. Es greift euch ein Mutant an, den ihr schnellstmöglichst erledigen solltet. Beim Karussell und im Wasser neben der Vase findet ihr **zwei weitere Libellen-Flügel**. Öffnet die Doppeltür (Déjà-Vu?) und geht die Treppen hoch. Hier findet ihr das **Kampfmesser**, das ihr einstecken solltet. Lauft jetzt zwischen den Marmor-Säulen hindurch zur Treppen-Rückseite und benutzt das Messer.

Geschwisterliebe

[cutscene] Geht zum Speicherraum und schnappt euch den Colt nebst ausreichend Munition – anschließend fahrt ihr mit dem Kinder-Karussell-Lift nach oben (Kontakt mit den Kameras solltet ihr dabei tunlichst vermeiden). Mit dem kleinen Lift nahe den Fässern geht es nun eine Etage tiefer – hier könnt ihr auf dem Metall-Regal ein **Blut-Serum** finden. Sobald ihr dieses zu Claire bringt, wird eine weitere [cutscene] eingeleitet.
Ihr spielt nun wieder mit Claire – peppelt sie deshalb als erstes wieder mit eine paar Kräutern hoch. Sammelt alle herumliegenden Items auf und öffnet die Item-Box. Legt alle



unnötigen Gegenstände ab, aber schnappt euch auf jeden Fall den Koffer (den ihr als Chris kurz vorher hier deponiert habt). Diesen könnt ihr mit Claires Dietrich öffnen, darin findet ihr etwas Munition (am besten gleich wieder in die Item-Box legen). Jetzt schnappt euch die Schrotflinte, eine zweite schlagkräftige Waffe und mindestens 4 Heilkräuter – aber denkt daran, dass alles, was ihr hier jetzt mitnehmt, später nicht mehr für Chris zur Verfügung stehen wird!
Verschiebt den Schrank an der Wand und hängt die Schrotflinte an die dafür vorgesehene Halterung. Ein Geheimfach mit etwas Munition öffnet sich, schnappt euch die Items und nehmt die Schrotflinte wieder von der Wand. Verstaut sie in der Item-Box und öffnet die Tür weiter hinten.

Gefängniszellen

Verscheucht die aus der Wand brechenden Tentakel mit ein paar gezielten Pistolenschüssen – wenn ihr anschließend die Kommoden verschiebt, könnt ihr zwei nützliche Items finden. Geht dann durch die Tür am Ende des Ganges.
Erledigt die "eingesperrten" Zombies und geht danach die kleine Treppe zu der Kanone hoch. Lest die Sicherheits-Akte und dreht an der Kanone. Eine **Glaskugel** fällt heraus, die ihr an euch nehmt und unter die Steinfalle legt. Jetzt könnt ihr euch die **ID-Karte** schnappen (Vorsicht!). Geht nun durch die erste Tür links neben dem Gefängniseingang und benutzt die ID-Karte am Kartenleser. Wenn ihr jetzt den freigelegten Gang entlanglauft, kommt ihr direkt zur nächsten [cutscene].
Gleich darauf solltet ihr eine 180°-Kehrtwende vollführen und so schnell wie möglich die Flucht antreten. Falls ihr während dieser Flucht von der Axt des Umbrella-Mutanten erwischt werdet, solltet ihr solange Kräuter futtern, bis eure Energieleiste wieder im grünen Bereich ist. Nachdem ihr das Gittertor erreicht habt, rettet euch eine weitere [cutscene].

Alexia

[cutscene] Nun steckt ihr wieder mal in der Haut von Chris. Allerdings ist der folgende Kampf wesentlich einfacher, als er zuerst aussieht, ihr dürft Alexia jedoch auf keinen Fall berühren, da sie euch sonst auf der Stelle verbrennt. Also haltet Abstand und schießt mit dem Colt solange, bis sie nach ca. sechs gezielten Treffern endlich alle Viere von sich streckt. Bei näherer Untersuchung des Bodens findet ihr den **roten Stein**, den ihr (zusammen mit seiner blauen Variante) in das große Ashford-Familienbild über der Treppe einsetzt.

Der dritte Stein

Verlasst das Haus und geht zurück zum Speicherraum, hier nehmt ihr das 8-kantige Adapter-Stück und das 4-kantige Drehrad aus der Item-Box. Kombiniert beides miteinander und fahrt mit dem Lift am Ende der Halle nach unten. In dem Raum mit der Feuerlöscher-Ladestation fahrt ihr mit einem weiteren Lift nach oben und benutzt das 8-kantige Drehrad an der Konsole. Steigt anschließend in den Tank und hebt den **Schlüssel** vom Boden auf. [cutscene] Den Mutanten solltet ihr so schnell wie möglich erledigen, denn falls er euch verletzt, seid ihr vergiftet. Begebt euch jetzt zu der großen Eisfläche mit dem Kran (dort, wo die Spinne unter dem Eis herumtippelt) und aktiviert ihn mit dem soeben ergatterten Schlüssel. [cutscene]
Jetzt habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder erledigt ihr das eklige Biest mit schlagkräftigen Explosions-Waffen oder ihr flüchtet – allerdings nicht ohne vorher den auf dem Eis liegenden **Ohrring** eingesammelt zu haben. Sobald ihr diesen nämlich im Inventar-Bildschirm untersucht, findet ihr den **grünen** (und letzten) **Stein** für das Ashford-Familienportrait. Kehrt in die große Halle zurück und setzt ihn an der entsprechenden Stelle ein – ein weiterer Geheimgang erscheint.

Geheimgang

Geht durch den Geheimgang und durch die nächste Tür – hier befindet sich ein Speicherraum, in dem ihr eine Schreibtisch-Schublade herausziehen und einen **Schlüssel** finden könnt. Lauft jetzt zurück in den Generatorraum (mit der Item-Box) und schaltet den Strom für das Haus wieder ab. Jetzt könnt ihr die große Doppeltür der Halle mit dem soeben gefundenen Schlüssel öffnen und zu der Tigerkopf-Statue gehen. Da der Strom jetzt abgeschaltet ist, könnt ihr euch **beide Augen** herausnehmen und wieder durch den Geheimgang gehen. Die grüne Tür führt euch zu Alfreds Schlafzimmer – geht zur Statue an der Wand und untersucht sie genauer. Durch einen Geheimgang gelangt ihr so in ein weiteres Schlafzimmer, wo ihr den Deckel der Musik-Box schließt und das rote Auge mit der darauf befindlichen Ameise kombiniert. Jetzt könnt ihr die Musik-Platte herausnehmen und sie in die Musik-Box des gegenüberliegenden Zimmers einsetzen (vorher die darauf befindliche Ameise mit dem blauen Stein kombinieren, damit sich die Box öffnet). [cutscene]

Gallerie

Durch die Leiter gelangt ihr ein weiteres Stockwerk nach oben – hier findet ihr neben allerlei Items ein **Farbband**. Verlasst den Raum durch die nächste Tür und verschiebt den Tisch in der Mitte, jetzt könnt ihr den **Libellen-Körper** aus der Ameisenfarm herausnehmen. Kehrt nun zum Geheimgang zurück und betretet die einzige noch verbliebene Tür, hier findet ihr den CODE: Veronica-Report. Betretet den Lift und lasst euch nach oben transportieren.
Hier drückt ihr den leuchtenden Knopf und könnt euch den **letzten Flügel** schnappen. Verbindet jetzt alle Flügel mit dem Libellen-Körper, damit der **Libellen-Schlüssel** komplettiert ist. Hiermit fahrt ihr nun mit dem Lift zurück nach oben und geht dann die Treppe hoch – jetzt immer dem Gang folgen und in den nächsten Speicherraum spazieren. Rüstet euch mit allerhand schlagkräftigen Waffen und entsprechend vielen Heilkräutern und Erste-Hilfe-Sprays aus. Anschließend begebt ihr euch zu den Zellen.

Gefängniszellen

[cutscene] Ihr könnt Claire nicht befreien, deshalb nehmt die Sicherheits-Akte, die sie euch unter der Tür durchschiebt. Sobald ihr sie im Inventory-Modus genauer untersucht, findet ihr eine **Sicherheits-Karte**. Geht nun die Treppe am Ende des Ganges nach oben. Auf der Plattform angekommen, könnt ihr die verschlossene Tür mit dem Libellen-Schlüssel öffnen. Erledigt den einsam herumwankenden Zombie und steigt auf die Kontrollbrücke. Hier gebt ihr den Selbstzerstörungs-Code ein, der (wie auch sonst?) folgendermaßen lautet: "VERONICA".

Das Finale

[cutscene] Wie sollte es auch anders sein – der Alarm geht an und die Selbstzerstörungssequenz startet. Verlasst den Raum, draußen werdet ihr schon von einer weiteren [cutscene] erwartet. Feuert sofort danach auf Alexia, sonst erledigt sie Claire – und nach einer weiteren [cutscene] steht ihr vor der finalen Obermutation. Die Lösung ist einfach: Gebt alles, was ihr habt, heilt euch zwischendurch immer wieder mit Kräutern und Sprays und haltet ausreichend Abstand. Sobald sich die **Elektrowaffe** aufgeladen habt, gebt ihr Alexia damit den Rest!
Ende von CD 2

Gratulation, ihr habt Residen Evil CODE: Veronica tatsächlich überlebt und Umbrellas Zombie-Horden (wieder mal) erfolgreich in den fauligen Hintern getreten. Auf ein Wiedersehen bei Resident Evil 5! ■





Star Wars Episode 1: Racer
US-Version

Bonus Charaktere: Um die versteckten Fahrer freizuschalten, müsst ihr auf den jeweiligen Kurs folgende Zeiten unterbieten:

Ratts Tyerell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Rundenzeit: 01:31:370
Gesamtzeit:04:48:510

Mawhonic
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Rundenzeit: 01:39:309
Gesamtzeit:05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Rundenzeit: 00:58:410
Gesamtzeit:03:03:260

Clegg Holdfast
Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Rundenzeit: 01:04:700
Gesamtzeit:03:16:926

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Rundenzeit: 01:52:620
Gesamtzeit:05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Rundenzeit: 02:09:358
Gesamtzeit:06:47:380

Wan Sandage
Scrapper's Run
Semipro Circuit
Rundenzeit: 00:44:904
Gesamtzeit:02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss
Invitational Circuit
Rundenzeit: 01:02:639
Gesamtzeit:03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Rundenzeit: 01:38:300
Gesamtzeit:04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Rundenzeit: 00:59:549
Gesamtzeit:03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Rundenzeit: 00:16:072
Gesamtzeit:00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Rundenzeit: 01:29:470
Gesamtzeit:04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Rundenzeit: 02:01:261
Gesamtzeit:06:10:897

Fud Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Rundenzeit: 01:16:880
Gesamtzeit:03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Rundenzeit: 00:31:540
Gesamtzeit:04:42:310

GAME BOY COLOR Top Gear Pocket

Alle Strecken und Autos: Für die komplette Auswahl gebt Folgendes als Passwort ein: YQA-%ZD

Weniger Tempo: Gebt folgende Tastenkombination im Titelbildschirm ein: A, B, A, A, B, B, Select, Select, Start.

AR- und MN-Wagen: Gebt Folgendes als Passwort ein: YQA+%Y



MDK 2
PAL-Version

Zeitlupen-Modus: Gebt diese Tastenfolge ein, während ihr mit Max spielt und die Feuer-Taste gedrückt haltet: ↑, ↑, ↑, ↑.

Voller Pause-Bildschirm: Pausiert das Spiel und drückt A + Y gleichzeitig.

Spielmusik: Die MDK 2-GD funktioniert auch in herkömmlichen CD-Playern. Ab Track 2 könnt ihr euch Musik aus dem Spiel anhören.

SNK VS. CAPCOM: Card Fighters Clash

Mech Zangief Karte (Capcom): Sammelt fünf Medaillen und besiegt Yosiki im Capcom-Modus.

Mega Crush Karte: Zerstört den "Dust Dragon" um den hinteren Raum in der "Lost world" zu öffnen. Gewinnt das Turnier und besucht den Raum von Zeit zu Zeit wieder. Wenn sich die Maske in dem Raum befindet, öffnet sich das Kabinett und ihr könnt die Mega Crush Karte ergattern.

Titelbildschirme: Sammelt 50%, 90% und 100% der Karten um neue Titelbildschirme zu begutachten.



WCW Mayhem
PAL-Version



(Um die Cheats zu aktivieren, gebt ihr den jeweiligen Code als PPV-Passwort ein.)

Alle Hinterräume: CBCKRMS
Alle Wrestler: PLYHDNGYS
World War III 1999 PPV: yKh#J$=JQLmFs
(Dieser Code ist länger als normal. Ihr müsst nach dem Q → auf dem Steuerkreuz drücken um die nächste Linie zu öffnen.)
Halloween Havoc 1999 PPV: td^pKRmZ-<yL
Starrcade 1999 PPV: @KcAKF=W?j^pF
Superbrawl 2000 PPV: rJPmB6lfMlk$B
Uncensored 2000 PPV: 2JJhKAdJFm4kB
Spring Stampede 2000 PPV: @JHkfylBwf-QQF
Besseres Ranking: CHT4DBST
(Drückt dann ↑ auf dem Steuerkreuz im "Quest for the Best"-Modus um im Ranking nach oben zu steigen.)
Ausdauer-Balken: PRNTSTMN
Momentum-Balken: PRNTMMNTM
Gleiche Wrestler im Vs-Modus: DPLGNGRS
Super-Wrestler kreieren: MKSPRCWS

Besondere Matches:
Kampf; PPV-Passwort
Bam Bam Bigelow vs. Lex Luger ala Haupt-Event; td^NmPmQ-<xY
Barry Windham vs. Juvi um den Cruisergewicht-Titel; tdSJKRmZ-<yL
Barry Windham vs. Juvi um den TV-Titel; tdSJKRmZ-<yL
Barry Windham vs. Rey Mysterio um den Cruisergewicht-Titel; tdSfKRmZ-<yL
Barry Windham vs. Rey Mysterio um den TV-Titel; tdSfKRmZ-<yL
Barry Windham vs. Wrath um den Cruisergewicht-Titel; tdS4KRmZ-<yL
Barry Windham vs. Wrath um den TV-Titel; tdS4KRmZ-<yL
Booker T vs. Scott Hall; td^pKxmZ-<yL
Buff Bagwell vs. Kevin Nash; td^pKRmZrhyP
Curt Hennig vs. Chris Jericho um den Cruisergewicht-Titel; tdQ6KRmZ-<yL
Curt Hennig vs. Chris Jericho um den TV-Titel; tdQ6KRmZ-<yL
Curt Hennig vs. Eddy Gurrerro um den Cruisergewicht-Titel; tdQGKRmZ-<yL
Curt Hennig vs. Eddy Gurrerro um den TV-Titel; tdQGKRmZ-<yL
Curt Hennig vs. Kidman um den Cruisergewicht Titel; tdQhKRmZ-<yL
Curt Hennig vs. Kidman um den TV-Titel; tdQhKRmZ-<yL
Disco Inferno vs. Bret Hart; td^pmRmZ-<yL

Disco Inferno vs. Chavo; td^NKRmZ-<yL
Disco Inferno vs. Chris Kanyon; td^pZRmZ-<yL
Disco Inferno vs. Curt Hennig; td^QmPmQ-<YA
Disco Inferno vs. La Parka; td^QKRmQ-<ky
Horace Hogan vs. Mongo; tdDpKRmZ-xp
Randy Savage und Rick Steiner vs. Sting und Ric Flair; td^NKxmQ-<PY
Randy Savage vs. DDP; td^NmPmQ-<
Randy Savage vs. DDP ala Haupt-Event; td^pKRmZ-<Yp
Randy Savage vs. Stevie Ray; td^QKRmQ-<YY
Rick Steiner als World Champion vs. Booker T; td^pKRmZ-<kL
Rick Steiner vs. DDP; td^QKYgQ-<yP
Rick Steiner vs. Kevin Nash; td^pKRmZ-<kP
Rick Steiner vs. Lex Luger; td^pKYmz-<yL
Sting vs. Hogan; td^QKYgQr<y*
Sting vs. Scott Hall; td^pKYmz-<yP
Sting vs. Scott Hall; td^QKYgQr<y?
Sting vs. Sting; td^QKYgQr<yP



Powerstone 2

NTSC-Version

Extra Optionen:
Für jeden Charakter, mit dem Ihr den Grundmodus erfolgreich beendet,
erhaltet Ihr im Extra-Menü eine neue Option.

Klarer Pause-Bildschirm: Pausiert das Spiel und drückt A + Y gleichzeitig.

Als Pride spielen: Beendet den Grundmodus mit sieben verschiedenen Charakteren erfolgreich, um Pride freizuspielen.

Als Mel spielen: Beendet den Grundmodus mit acht verschiedenen Charakteren erfolgreich, um Mel freizuspielen. Mel sollte Euch bereits im Shop-Modus begegnet sein - sie kämpft ähnlich wie Julia.

100,000 Credits im Shop-Modus:
Versucht während des Spiels an das Item #103 zu gelangen, welches einen roten Turban darstellt. Verkauft diesen dann für 100,000 Credits im Shop-Mode.

GAME BOY COLOR Ready 2 Rumble Boxing

(Gebt unten stehende Codes im Hauptmenü ein. Bewegt hierzu zunächst den Cursor auf "Arcade-Modus" - habt Ihr den Code dann korrekt eingegeben, erklingt ein Ton.)

Als Damien Black spielen:
→, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←.

Als Kemo Claw spielen:
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, ←, →.

Als Nat Daddy spielen:
→, →, →, ←, ←, ←, →, ←, →, ←.



Perfect Dark

US-Version

Cheats:
Um Euch Waffen und diverse andere Boni zu erspielen, müsst Ihr die jeweilige Mission in einer vorgegebenen Zeit erfolgreich beenden! Ist keine Zeit angegeben, so müsst ihr die Mission lediglich einmal durchspielen.

Waffen für Jo im Solo-Modus:

Waffe	Mission	Schwierigkeitsgrad	benötigte Zeit
Raketenwerfer	1.3 - dataDyne Extraction	beliebig	keine
Sniper-Gewehr	2 - Carrington Villa	beliebig	keine
Super Dragon	4.3 - Area 51 Escape	beliebig	keine
Laptop-Waffe	5.2 - Air Force One	beliebig	keine
Phoenix	8 - Attack Ship	beliebig	keine
Psychosis-Waffe	3.1 - Chicago	Perfect	1:44
Trent's Magnum	5.3 - Crash Site	Agent	2:50
"FarSight"	6.2 - Deep Sea	Perfect	5:13

Diverse Cheats:

Cheat	Mission	Schwierigkeitsgrad	benötigte Zeit
DK Modus	3.1 - Chicago	beliebig	keine
Kleine Jo	3.2 - G5 Building	beliebig	keine
Kleine Charaktere	4.1 - Area 51 Infiltration	beliebig	keine
Nur Team Köpfe	5.1 - Air Base	beliebig	keine
Als Elvis spielen	Area 51 Rescue	Perfect	7:00
Zeitlupe Einzelspieler	1.2 - dataDyne Investigation	beliebig	keine
Unbesiegbarkeit	Area 51 Escape	Agent	3:50
Verkleidungs-Utensil	3.2 - G5 Building	Agent	0:59
"Marquis of Queensbury Rules"	1.1 - dataDyne Defection	Special; 1:30	
Jo Schild	6.2 - Deep Sea	beliebig; keine	
Super Schild	7 - Carrington Institute Defense	Agent	1:12
Perfekte Dunkelheit	5.3 - Crash Site	beliebig	keine
Feindliche Raketen	6.1 - Pelagic II	beliebig	keine
Feindliche Schilde	7 - Carrington Institute Defense	beliebig	keine

Waffen-Boni:

Waffe	Mission	Schwierigkeitsgrad	benötigte Zeit
"Classic Sight"	1.1 - dataDyne Defection	beliebig	keine
Unendlich viel Mun. für Laptop-Waffe	5.2 - Air Force One	Perfect	2:59
"Hurricane Fists"	1.3 - dataDyne Extraction	Agent	2:03
Unendlich viel Munition	6.1 - Pelagic II	Special	5:50
Unendlich viel Munition, kein Nachladen	5.1 - Air Base	Special	2:59
A-Ray Scanner	4.2 - Area 51: Rescue	beliebig	keine
R-Tracker (spürt Waffen-Verstecke auf)	9 - Skedar Ruins	beliebig	keine
Alle Waffen im Solo-Modus	9 - Skedar Ruins	Perfect	4:07

"Buddies"-Cheats:

Cheat	Mission	Schwierigkeitsgrad	benötigte Zeit
Pugilist	1.2 - dataDyne Investigation	Special	6:30
Hotshot	4.1 - Area 51 Infiltration	Special	5:00
A-Ray Scanner	4.2 - Area 51: Rescue	beliebig	keine
"Hit and Run"	2 - Carrington Villa	Special	2:30
Alien	8 - Attack Ship	Special	5:17

Zusatz-Waffen:
Im "Firing Range"-Modus könnt Ihr Euch folgende Waffen freispielen, wenn ihr sämtliche Übungen mit einer Gold-Medaille abschließt:
PP9i, CC13, KLO1313, Kf7 Special, ZZT 9 mm, DMC, AR 53 und RC-P45.

NEU!!! Hotline-Service ohne Kompromisse!

Endlich sind wir **16 Stunden täglich** (8.00 bis 24.00 Uhr) für Euch da - auch am Wochenende! Einfach

0190/824668

wählen - und Ihr werdet (für 3,63 DM/Min.) mit einem unserer Spiele-Spezialisten verbunden. Die haben immer die aktuellsten Tips, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für Euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, daß Ihr auch den Tip bekommt, den Ihr braucht. Sonst kriegt Ihr Eure Telefongebühren zurück!





BattleTanx: Global Assault
PAL-Version

(Gebt den jeweiligen Code als Passwort ein um die Cheats zu aktivieren.)

Level-Auswahl: BCKDR
Unbesiegbarkeit: MSTSRVV
Alle Panzer freischalten: THRTN
Alle Waffen freischalten: SRTHMB
Extra Panzer-Geld: DPPCKTS
Brandon Gang: SMSLGNG
Cassandra Gang: NSTYGRL
Custom 1 Gang: TRDDYBRRKS
Kampagnen-Modus Bonus Level: WRDRB



Road Rash: Jailbreak
PAL-Version

Cheat-Menü:
Bewegt den Cursor im Optionsmenü auf "Multiplayer", haltet L1 + R1 + R2 + → gedrückt und betätigt A. Nun sollte sich das Cheat-Menü öffnen, indem ihr die folgenden Cheats eingeben könnt.

5-O Modus: Gebt BDK als Cheatcode ein.
Beiwagen-Modus: Gebt CMB als Cheatcode ein.
Jailbreak-Modus: Gebt KLFSDA als Cheatcode ein.
Vier Nitros im Jailbreak-Modus: Gebt FDMFG als Cheatcode ein.



Tony Hawk's Pro Skater
PAL-Version

Officer Dick: Bevor ihr mit dem fülligen Gesetzeshüter durch die Gegend skaten dürft, müsst ihr zunächst mit einem beliebigen Fahrer sämtliche 30 Tapes ergattern.

Bonus Videos: Die genialen FMV-Filmchen der einzelnen Skater werden anwählbar, nachdem ihr mit dem jeweiligen Skater drei Goldmedaillen bei den Wettbewerben gesammelt habt.

Cheats:
Um die Cheats zu aktivieren pausiert ihr das Spiel, haltet L gedrückt und gebt die jeweilige Tastenfolge ein. Bei manchen Codes müsst ihr nach der Eingabe zunächst wieder in die Charakterauswahl wechseln!

Alle Statistiken bis 10: A, Y, ↑, ↓.
Alle Statistiken bis 13: A, A, A, Y, ↑, ↓.
Große Köpfe: A, B, ↑, ←, ←.
Voller Special-Balken: A, Y, B, ↓, ↑, →.
Level-Auswahl: Y, →, ↑, A, Y, ←, ↑, A, Y.
Private Carrera: Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. (Diesen Code müsst ihr eingeben, während ihr mit Officer Dick spielt!)
Zufällige Startorte: A, B, A, ↑, ↓.
Zeitlupe: B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, A, Y.
Alles freischalten: B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, A, Y.

Special-Moves:
Hier eine Übersicht der Spezialtricks, die eure Skater ausführen können. Dazu muss jedoch der gelbe Balken ausgefüllt sein.

Tony Hawk:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Kickflip McTwist; 4000; →, →, B.
540 Board Varial; 2000; ←, ←, A.
360 Flip To Mute; 1500; ↓, →, A.
The 900; 8000; →, ↓, B.

Bob Burnquist:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Backflip; 4000; ↑, ↓, B.
One Footed Smith Grind; verschieden; →, →, Y.
Burntwist; verschieden; ←, ↑, Y.

Geoff Rowley:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Backflip; 4000; ↑, ↓, B.
Double Hard Flip; 1500; →, ↓, A.
Darkslide; verschieden; ←, →, Y.

Bucky Lasek:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Kickflip McTwist; 4000; →, →, B.
Fingerflip Airwalk; 2000; ←, →, B.
Varial Heelflip Judo; 2500; ↓, ↑, A.

Chad Muska:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Front Flip; 4000; ↓, ↑, B.
One Foot Thumpin; verschieden; →, ↓, Y
360 Shove-it Rewind; 1500; →, →, A.

Kareem Campbell:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Front Flip; 4000; ↓, ↑, A.
Casper Slide; verschieden; ↑, ↓, Y.
Kickflip Underflip; 1500; ←, →, A.

Andrew Reynolds:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Backflip; 4000; ↑, ↓, B.
Heelflip Bluntside; verschieden; ↓, ↓, Y.
Triple Kickflip; 1500; ←, ←, A

Rune Glifberg:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Kickflip McTwist; 4000; →, →, B.
Christ Air; 2100; ←, →, B.
Triple Kickflip; 1575; ↑, ↓, A.

Jamie Thomas:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Front Flip; 4000; ↓, ↑, B.
One Foot Nosegrind; verschieden; ↑, ↑, Y.
540 Flip; 1500; ←, ↓, A.

Elissa Steamer:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Backflip; 4000; ↑, ↓, B.
One Foot Nosegrind; verschieden; ←, ←, Y.
540 Flip; 1500; ←, ↓, B.

Officer Dick:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Yeeeehaw Frontflip; 4000; ↓, ↑, B.
Neckbreak Grind; verschieden; ←, →, Y.
Assume The Position; 1575; ←, ←, B.

Private Carrera:
Trick; Punkte; Tastenkombination
Somi Spin; verschieden; ←, ↓, B.
Well Hardflip; verschieden; →, ←, A.
Ho-Ho-Ho; verschieden; ←, ↑, Y.



Maken A
NTSC-Version

Alle Waffen: Pausiert das Spiel und gebt folgende Tastenkombination ein:
↑, →, ←, ↓, B, L, R, A, →, A, B, ←, R, Y, ↑.

Unbesiegbarkeit: Pausiert das Spiel und drückt nacheinander:
↓, ←, ↑, →, L, A, A, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.



Excitebike 64
US-Version

NES-Excitebike freischalten: Der Nostalgie könnt ihr freien Lauf lassen, wenn ihr sämtliche Stunts im Tutorial-Modus erfolgreich beendet habt.

3D-NES-Excitebike: Belegt den ersten Platz im "Challenge Round"-Rennen der Pro-Saison.

Fußball freischalten: Belegt den ersten Platz im "Silver Round"-Rennen der "Novice"-Saison.

"Hill Climb" freischalten: Belegt den erstem Platz im "Gold Round"-Rennen der Amateur-Saison.

Cheat Menü: Um die ↓stehenden Codes eingeben zu können, müsst ihr zunächst das Cheat-Menü aufrufen. Begebt euch hierzu ins Hauptmenü und haltet L, C-→, C-↓ und A gleichzeitig gedrückt.

Große Köpfe: BLAHBLAH
Stunt-Bonus: SHOWOFF
Unsichtbare Fahrer: INVISRIDER



4 Wheel Thunder
PAL-Version

Bonusstrecken im Meisterschafts-Modus: Beendet die Meisterschaft erfolgreich um folgende Kurse freizuschalten: Atlas Sandsturm, Korsika Regen, "Far West" Nachts, Island Schnee, Skandinavien Sturm und Norwegen Nacht.

Bonusstrecken im Arcade-Outdoor-Modus: Beendet ihr diesen Modus erfolgreich, so schaltet ihr folgende Strecken frei: Skandinavien, Jordan, Griechenland Sonnenuntergang, Norwegen, Island, Atlas, Alpen und Kanada Regen.

Bonusstrecken im Arcade-Indoor-Modus: Nach erfolgreicher Beendigung dieses Modus' stehen Euch folgende Kurse zur Verfügung: Skandinavien (Indoor), "Far West" (Indoor), Island (Indoor), Atlas (Indoor) und Griechenland Tageslicht.

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung „Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze & Co. umsehen und dort die entsprechenden „Modulstop-Codes" herauspicken. Einmal eingegeben, läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul, und Ihr könnt nach Herzenslust Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten. *(nk)*

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure *fun*!



Railroad Tycoon II

PAL-Version

Unendlich viel Geld für das jeweilige Level:

Level	Code
Der Brenner-Pass:	8017 2CBE 7FFF
Wenn Mauern fallen:	8019 B20E 7FFF
Baguette oder Porridge:	8019 8DC6 7FFF
Samurai`s reiten hoch zu Dampfross:	8016 C6D2 7FFF
Welchen Weg zur Küste?:	8018 6A4A 7FFF
Die Volkseisenbahn:	8018 A822 7FFF
Dilemma in Australien:	8017 A5C6 7FFF
Von Kapstadt nach Cairo:	8019 4446 7FFF

Everybodys Golf 2

PAL-Version

Cheat	Code
Alle Charaktere freischalten:	D004 6EB0 0007
	8004 6EB0 1FFF
Alle Plätze freischalten:	8004 7894 00FF
Spieler 1 gewinnt immer	5000 1202 0000
(Version 2.2 oder höher benötigt!):	8004 6D7E 0002
Maximaler Status Spieler 1:	8004 6EB8 FFFF
	8004 6EBA 00FD
	3004 6E8C 0063
	8004 6EC2 0005

Roadsters

PAL-Version

Cheat	Code
Kategorie "A":	3001 0204 0001
Kategorie "B":	3001 0206 0001
Geld-Bonus:	8001 01E0 7FFF
	8001 01E2 FFFF
Stopuhr bei 00:00:00:	D004 67DA A4C2
	3004 67DA 00C0
Kurzes Rennen (Drückt Select und ↑ gleichzeitig! Version 2.2 oder höher benötigt!):	D007 7B8E FFEE
	3016 0168 0006



Star Ocean - 2nd Story

PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viel FP-Benutzung für alle:	D007 EA80 FFF6
	8007 EA8E 3C00
Unendlich viel FOL:	D003 C656 0C00
	8003 C65A 3C00
Unendlich viel MP für alle:	D003 7656 0044
	8003 765A 3C00
Keine Zufallskämpfe:	D002 B5F8 0001
	8009 C440 0000
	D002 B5F8 0001
	8009 C442 0001



Army Men - Sarge's Heroes

PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viel Gesundheit:	8010 5928 012C
Unendlich viel Gesundheit für Partner (Erste Mission):	8010 AFC8 00C8
Unendlich viel Munition (Boot Camp):	8014 2FD6 03E7
	8014 2E76 03E7
	8014 3086 03E7
	8014 2F26 03E7
	8014 3136 03E7
	8015 3296 270F
Unendlich viel Munition (Alle Waffen):	D007 5032 00A3
	8007 5036 2400
	D007 756A 0082
	8007 756E 2400
Munition vergrößert sich:	D007 5020 FFFF
	8007 5020 0001
	D007 753C 001C
	8007 7548 0001
Hyper-Modus (Boot Camp):	8013 7130 0000

Folgende Codes sind für die Army Men Air Attack Demo:

Cheat	Code
Unendlich viele Raketen:	3019 6B24 0064
	3019 6B54 0064
Unendlich viele Bomben:	3019 6AF4 0064



Michelin Rally Masters

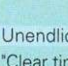
PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viel Zeit zum Reparieren im Trophy-Modus (Select und Start gleichzeitig drücken. Version 2.2 oder höher nötig!):	D00A D462 FFF6
	800D 1850 0000
10 Race-Punkte (L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig drücken. Version 2.2. oder höher benötigt!):	D00A D462 F0FF
	3009 E31B 000A

N-Gen Racing

PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viel Geld:	8007 4BA8 C9FF
	8007 4BAA 3B9A
Zeit friert ein:	D00D EB30 0001
	800D EB30 0000
	D00D EB30 0001
	800D EB32 0000
Unendlich viel "Afterburner":	800C 021C 0032
Unendlich viel Schutz:	300B CF70 0021



Psychic Force 2

PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viel Kampf-Zeit:	800C CC22 0708
"Clear time" unter einer Sekunde:	800C CC3A 0000
Unendlich viel Zeit um einen Charakter zu wählen:	800F 4AB0 0358
Unendlich viel Energie Spieler 1:	800C DE68 03E8
50% Energie Spieler 1:	D00C DE68 03E8
	800C DE68 01F4
Keine Energie Spieler 1:	800C DE68 0000
Unendlich viel PSV Spieler 1:	800C DE6A 03E8
Unendlich viel Energie Spieler 2:	800C DE7A 03E8
Keine Energie Spieler 2:	800C DE7A 0000
50% Energie Spieler 2:	D00C DE7A 03E8
	800C DE7A 01F4
Unendlich viel PSV Spieler 2:	800C DE7C 03E8



Space Debris

PAL-Version

Cheat	Code
Unendlich viele Leben:	D00F04A6 0002
	800F04A6 0009
Mit 999 Punkten starten:	D00F0440 0000
	800F0440 03E7
Unendlich viel Schubkraft:	D20F04AA 1000
	800F04AA 1000
Unendlich viele Smartbomben:	D00F04AE 0000
	800F04AE 0009



Premier Manager 2000

PAL-Version

Nach Eingabe des Codes habt ihr mit dem jeweiligen Team eine Billion Cash auf eurem Konto!

Team	Code
Barnet:	8011 0008 E3FF
	8011 000A 540B
Chester:	8011 0FFA E3FF
	8011 0FFC 540B
Exeter:	8011 17F0 E3FF
	8011 17F2 540B
Halifax:	8011 1BEC E3FF
	8011 1BEE 540B
Hull:	8011 23E4 E3FF
	8011 23E6 540B
Lincoln:	8011 2BDC E3FF
	8011 2BDE 540B
Mansfield:	8011 33D4 E3FF
	8011 33D6 540B
Northampton:	8011 37D0 E3FF
	8011 37D2 540B
Rotherham:	8011 47C0 E3FF
	8011 47C2 540B
Southend:	8011 37D2 E3FF
	8011 37D4 540B
Torquay:	8011 57B0 E3FF
	8011 57B2 540B

Großer Konsolenvergleich: Wer spielt auf welcher Hardware?

Alle Systeme im Härtetest.



Legend of Dragoon

Test: Sonys Mammut-Rollenspiel



Legend of Mana

Test: Squaresofts Edel-Adventure





Soul Reaver 2

Test: Raziels Rückkehr





Draconus: Cult of the Wyrm

Test: Das definitive Fantasy-Adventure?





Primal Image

Einmal Modell-Fotograf sein!

fun generation 08 / 2000... ...ab 19. Juli am Kiosk!

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
fun generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
E-Mail:
contact@cypress.de

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 07132 - 959231
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 07132-959101
Abo-E-Mail:
vogelabo@dsb.net

CHEFREDAKTEUR: Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Daniel Johannes
REDAKTION: Simon Krätschmer, Frank Michaelis
AUTOREN: Andreas Binzenhöfer, Dirk Gemeinhardt, Winnie Forster, Nils Kedeinis, Philipp Noack, Oliver Ehrle
LAYOUT: Robert Bannert, Georg Behringer, Stefan Kachur
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: Take 2 / Bungie Software, fun generation
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkhard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 · Fax.: 09 31 / 4 06 91 15
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 18 20 73
VERTRIEBSLEITER: Michael Mair
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.01.2000
NACHDRUCK: © by fun generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags erlaubt.
SPECIAL THANX: Leandro Di Tella, Stephanie Lochner, Studio Oxmox

VERLAG:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH,
Postfach 12 11, D - 53334 Meckenheim
Tel: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49-0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 70,- (Inland), DM 88,80 (Ausland)
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion fun generation recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hier für keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in fun generation erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



Verkaufte Auflage (IVW 4/99) 35.154 Exemplare





Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



PlayStation

© copyright by fun generation,
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo
KRANZ VERSAND
Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund
Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
0931-3545222 ODER 0180-5221844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
UND LADEN
3% Rabatt
Keine Nachnahmegebühr
Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum
10 Jahre
PlayStation
PlayStation Dual Shock 249,-
Antennenkabel 24,95
RGB-Kabel 14,95
Controller Dual Shock orig. 59,95
Memory Card 15 Block orig. 29,95
Lenkrad Jordan GP 119,95
Pistole Scorpion 59,95
Pro Fairy Case - Blaze 69,95
Gamebuster CDX 99,95
XPloder FX 84,95
Multi Tap 44,95
Space Station 24,95
Colin McRae Rally 2.0 (PSX) 89,95
Alundra 2 59,95
Armorines in Project S. 94,95
Army Men 3D 89,95
Army Men Air Attack 89,95
Army Men-Sarge's Heroes 89,95
Baldur's Gate (Juni) 89,95
Ballistic (Juni) 49,95
Barbie Race & Ride 49,95
Beatmania Europ.Ed. + Contr. 119,95
Bishi Bashi Special (Juni) 79,95
Brunswick Bowling 2 89,95
Bundesliga 2000 - Manager 89,95
Caesar's Palace 2000 89,95
Catan - die erste Insel 89,95
Colin McRae Rally 2 89,95
Colony Wars 3 Red Sun 59,95
Cool Boarders 4 89,95
Crash Team Racing 89,95
Crusaders of Might & Magic 89,95
Dino Crisis 89,95
Discworld Noir 84,95
Dracula 89,95
Dragon Valor (Juni) 59,95
Driver 89,95
Eagle One - Harrier Attack 89,95
ECW Hardcore Revolution 89,95
Ehrgeiz 99,95
Euro 2000 89,95
Everybody's Golf 2 59,95
Evo's Space Adventure 24,95
F1 Racing Championship 59,95
Fear Effect 89,95
FIFA 2000 89,95
Fighter Maker 79,95
Final Fantasy VIII (SVR) 89,95
Ford Racing (Juni) 89,95
Frontschweine 79,95
Galerians 79,95
Gekido 69,95
Ghoul Panic 89,95
Gran Turismo 2 89,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Grandia (dt.) 89,95
In Cold Blood (Juni) 89,95
Int. Superstar Soc. Pro Ev. 89,95
International Track & Field 2 89,95
Infestation 59,95
Jackie Chan's Stuntmaster 59,95
Legend of Legaia 59,95
Martian Gothic Unification 29,95
MediEvil 2 59,95
Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
Mike Tyson Boxing (Juni) 89,95
N-Gen Racer 69,95
NBA Showtime: NBA on NBC 89,95
Need 4 Speed Porsche 89,95
NHL Blades of Steel 2000 89,95
Pac-Man World 69,95
Player Manager 2000 69,95
Point Blank 2 + G-Con 45 (SVR) 119,95
Pool Palace Academy 59,95
Premier Manager - Anstoss 79,95
Radical Bikers 59,95
Railroad Tycoon II 89,95
Rainbow Six 89,95
Rally Masters 89,95
Ready 2 Rumble Boxing 89,95
Rescue Shot 69,95
Resident Evil 3 (dt.) 99,95
Resident Evil: Gun Survivor 99,95
Roadsters 89,95
Ronaldo V-Football 84,95
Saga Frontier 2 89,95
Shadow Madness 89,95
Sno Cross 79,95
Spec Ops 89,95
Speedball 2100 79,95
Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
Star Ocean 59,95
Star Wars Ep.1: Jedi Power 89,95
Suikoden 2 79,95
Galerians (PSX) 79,95
Star Ocean 2 (PSX) 59,95
Ronaldo V-Football (PSX) 84,95
In Cold Blood (PSX) 89,95
Syphon Filter (SVR) 59,95
Syphon Filter 2 89,95
Tarzan 99,95
Techno Mage (Juni) 89,95
Theme Park World 89,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation 49,95
Tombi 2 89,95
Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Toshinden 4 84,95
Toy Story 2 89,95
UEFA Champ.League 1999/2000 89,95
Urban Chaos 89,95
Vagrant Story 79,95
Vampire Hunter D 79,95
Vandal Hearts 2 79,95
Victory Boxing 3 79,95
WCW Mayhem 89,95
World Championship Snooker 89,95
WWF Smack Down! 89,95
X-Files (SVR) 59,95
PlayStation Platinum
Alien Trilogy 39,95
A Bug's Life 49,95
Bust A Move 2 29,95
Colin McRae Rally 49,95
Crash Bandicoot 3 49,95
Final Fantasy VII 49,95
Gran Turismo 49,95
Grand Theft Auto 44,95
Int. Track and Field 44,95
MediEvil 49,95
Metal Gear Solid 44,95
Mickey's Wild Adventure 49,95
Micro Machines V3 49,95
Moto Racer 2 49,95
Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
Oddworld: Abe's Exoddus 39,95
Porsche Challenge 49,95
Rayman 44,95
Resident Evil 44,95
Ridge Racer Type 4 49,95
Spyro the Dragon 49,95
Tekken 3 49,95
Tomb Raider 3 49,95
V-Rally 2 44,95
MediEvil 2 (PSX) 59,95
Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Vagrant Story (PSX) 89,95
Grandia (PSX) 89,95
N-Gen Racer (PSX) 79,95
Colony Wars 3 (PSX) 59,95
F1 2000 (PSX) 89,95
PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Cardinal Syn 39,95
Heart of Darkness (B.o.I.) 29,95
Hugo 1 49,95
Hugo 2 49,95
Populous 49,95
R-Types 29,95
Ridge Racer Revolution 39,95
Shadowman 49,95
Shadowmaster 39,95
Sports Car GT 69,95
J.McGrath Supercross'98 39,95
TOCA Touring Car 2 44,95
Tomb Raider 4 49,95
V-Rally (Best of Infogr.) 29,95
Wild Nine's 29,95
Worms (Best of Infogr.) 29,95
WWF Attitude 49,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreie Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
NINTENDO 64
Nintendo 64 Color Edition 199,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Control Pad orig. clear purple 54,95
Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze 29,95
Expansion Pak - Blaze 49,95
Equalizer - Mogelmodul 59,95
XPloder 99,95
Rumble Pak original 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M 54,95
Transfer Pak orig. 39,95
Army Men-Sarge's Heroes 99,95
Battletanx 99,95
Castlevania Leg. of Darkness 109,95
Donkey Kong 64 99,95
Earthworm Jim 3D 99,95
ECW Hardcore Revenge 99,95
Tony Hawk's Skateboard. (N64) 89,95
Mario Party 2 (N64) 109,95
Operation: WinBack (N64) 99,95
Pokémon Stadium (N64) 139,95
Excitebike (Juni) 109,95
F1 Racing Championship(Juni) 109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko 119,95
Int. Superstar Soc. 2000(Juni) 109,95
Int. T&F: Summer Games 109,95
J.McGrath Supercross 2 89,95
Jet Force Gemini 109,95
Mario Party 99,95
Mario Party 2 (Juni) 109,95
NBA Jam 2000 89,95
Nuclear Strike 109,95
Operation Winback 99,95
Perfect Dark (Juni) 119,95
Pokémon Stadium + Transf.Pak 139,95
Rainbow Six 99,95
Rayman 2 119,95
Perfect Dark (N64) 119,95
Donkey Kong 64 (N64) 99,95
Int. Superstar Soccer 2000 (N64) 109,95
Starcraft 64 (N64) 109,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Ridge Racer 64 109,95
Shadowman 49,95
South Park Rally 109,95
Starcraft 109,95
Star Wars Ep.1: Racer 99,95
Supercross 2000 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Tarzan 89,95
Tony Hawk's Skateboarding 89,95
Top Gear Rally 2 109,95
Toy Story 2 99,95
Turok - Rage Wars 89,95
Vigilante 8 2nd Offense 89,95
Worms Armageddon 109,95
Wrestlemania 2000 114,95
GAME BOY COLOR
GameBoy Color 139,95
Linkkabel univers. 19,95
Army Men 59,95
A Bug's Life 59,95
Dragon Quest Monster 64,95
Driver (Juni) 59,95
ESPN All Star Tennis 2000 59,95
F1 World Grand Prix 2 64,95
FIFA 2000 64,95
Game & Watch Gallery 3 (Apr) 44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
Int. Track & Field 64,95
Janosch - Das große Panama. 59,95
Konami Winter Games 64,95
Looney Tunes: Attack 59,95
Mask of Zorro 59,95
Metal Gear Solid (April) 64,95
Papyrus 59,95
Rayman 64,95
Super Mario Bros. DX 64,95
Swing 59,95
Tarzan 59,95
Tomb Raider 64,95
Tony Hawk's Skateboarding 59,95
Top Gear Rally 2 59,95
Wario Land 3 64,95
Wings of Fury 59,95
GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Bust A Move 2 29,95
Mortal Kombat 4 39,95
Oddworld: Abe's Abent. 34,95
On the Tiles 34,95
Spirou 34,95
Superman 29,95
Tamagotchi 29,95
Top Rally (Rmbl) COLOR 49,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreie Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
Besuchen Sie uns im Internet!
KRANZ GAMES ONLINE Shop
www.tkgames.de
POKéMON
Pokémon - blaue Edition 69,95
Pokémon - rote Edition 69,95
Pokémon - gelbe Edition (Juni) 69,95
Spieleberater Pokémon 24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter 44,95
Pokémon Sammelkarten:
Booster 9,95
Starter Set 24,95
Theme Decks je 24,95
Pokémon Battle Figuren je 2 Stück 64,95
Pokémon Power Bouncer je 9,95
Pokémon Schlüsselanhänger (Leuchtend, inkl. Batterie) je 14,95
Pikachu Schlüsselanh. sprechend 19,95
Pikachu Plüschfigur (gross) 29,95
Pikachu Plüschfig. (gross,sprech) 39,95
Pokémon Plüschfigur (klein) je 19,95
Karten, Bouncer, Schlüsselanhänger und Figuren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreie Nachlief." nicht berücksichtigt!
NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Bomberman 64 59,95
Bomberman Hero 49,95
NBA Pro '99 49,95
NHL Pro '99 49,95
Penny Racers 49,95
Premier Manager 64 59,95
Racing Simulation 2 29,95
Shadowman 49,95
Tonic Trouble 79,95
Turok 2 - dt. od. engl. 39,95
Turok Rage Wars 49,95
Turok Leg. d. v. Landes 49,95
V-Rally 39,95
Waialae C.C. True Golf 49,95
World Driver Champ. 49,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreie Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
Dreamcast
Dreamcast (kein Skonto!!!) 399,-
Controller orig. 59,95
Dreamcast-Stick orig. 94,95
Keyboard orig. 59,95
Vibration Pack orig. 49,95
VMU-Card orig. 59,95
Pistole Dreamblaster 74,95
4 Wheel Thunder 99,95
Crazy Taxi 89,95
MDK 2 (DC) 99,95
Crazy Taxi (DC) 89,95
Tomb Raider 4 (DC) 89,95
Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95
Dead or Alive 2 (Juli) 89,95
Dragon's Blood 89,95
Ecco the Dolphin (Juni) 89,95
Evolution 84,95
F1 Racing Championship 89,95
Grand Theft Auto 2 79,95
Heroes of Might & Magic 89,95
Hidden & Dangerous 79,95
Dead or Alive 2 (DC) 89,95
V-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95
Ecco the Dolphin (DC) 89,95
Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95
House of Dead 2 89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver 89,95
MDK 2 99,95
Metropolis M-SR (Juli) 99,95
NBA 2K 94,95
NHL 2K (Juni) 89,95
Nomad Soul 89,95
Rayman 2 89,95
Red Dog 89,95
Resident Evil: Code Veron.(Juni) 99,95
Sega Rally 2 89,95
Shadowman 89,95
Sonic Adventures 89,95
Soul Calibur 89,95
Spirit of Speed 89,95
Star Wars Episode 1: Racer 89,95
Tomb Raider 4 89,95
Tony Hawk's Skateboarding 89,95
Toy Story 2 89,95
V-Rally 2 - Expert Edition 89,95
Virtua Striker 2 89,95
Zombie Revenge 89,95
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

QUÄL DICH...

www.playstation.de

and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.